NEKO

48

390 PTAS. - 2,3 EUROS - $ 3.90

BLADES: LO NUEVO DE SHIROW

UNA DE SAMURAIS RURONIN KENSHIN

seis asociación

FANTASÍA DE ALTO VOLTAJE

DARKHAIR CAPTURED

© Ryusuke Mita 1994, 1995

de **RYUSUKE MITA**

DARKHAIR CAPTURED.
Serie limitada de 4 números.

RECORD OF LODOSS WAR

© Ryo Mizuno / Group SNE / Kadokawa Shoten © Masato Natsumoto

de **RYO MIZUNO**
y **MASATO NATSUMOTO**

RECORD OF LODOSS WAR:
LA LEYENDA DEL CABALLERO HEROICO.
Serie limitada de 3 números.

A LA VENTA EN MARZO

E-MAIL: norma@norma-ed.es

NORMA Editorial

INTERNET: http://www.norma-ed.es

neko chat

CREDITOS

Neko nº 48
(febrero, 1999) es una publicación mensual de Seis Asociación. Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o ennviar un e-mail a nekomail@teleline.es

El © correspondiente a la ilustración de portada es © 1999, Masamune Shirow, Seishinsha

Coordinación y redactora jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Colaboradores:
Ainoa Amperio,
Eulália Dolz,
Pol Garcés,
Kaze no Kami,
Ana María Meca,
Minami,
Núria Peris,
David Ramírez,
Alex Samaranch,
Ricardo Sánchez,
Annabelle Petit.
Fotolitos e imprenta:
Aleu S.A.
Depósito legal:
B-45.275-95

NK

seis 6 asociación

EDITORIAL

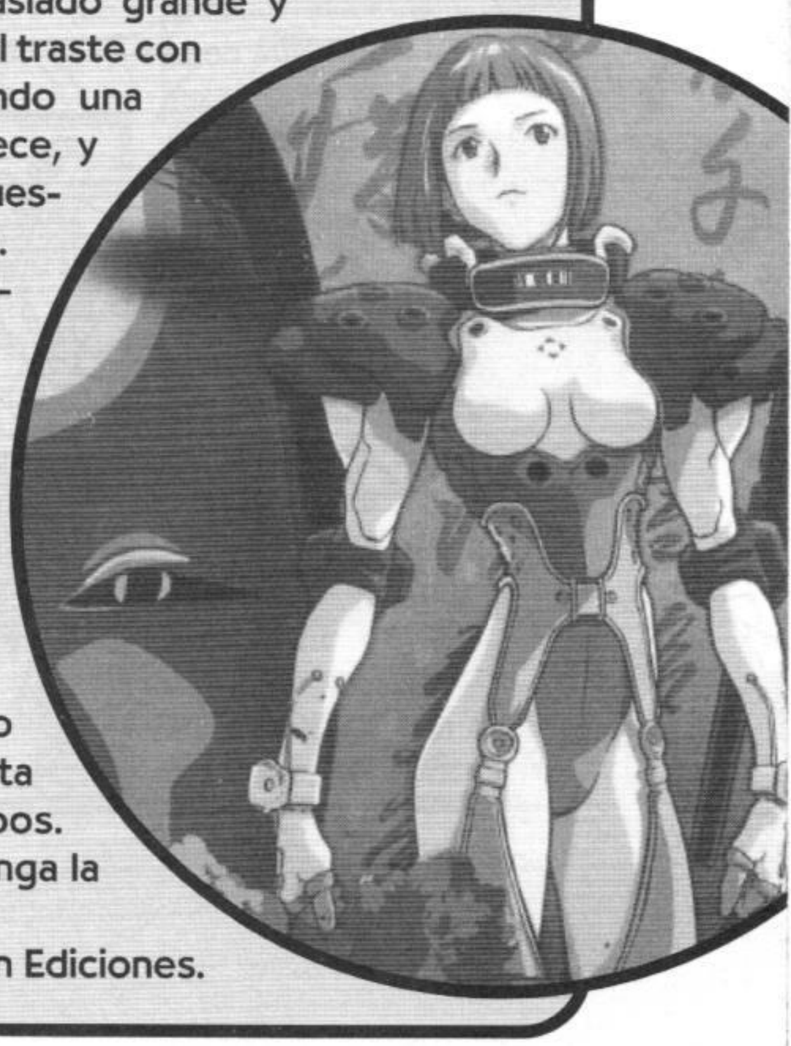
Han sido muchos años al pie del cañón pero todo tiene un final. En nuestro caso nuestro final pretende no dejar un hueco demasiado grande y parece que nuestro cierre como editorial no dará al traste con la continuidad de productos que siguen teniendo una buena acogida de público. Asi, Neko no desaparece, y seguirá cumpliendo puntualmente con su cita en vuestra tienda especializada de la mano de 6 Asociación.

Pero no queríamos hacer el relevo sin despedirnos y agradecer la ayuda de todos. Ha sido mucha gente la que ha pasado por las páginas de Neko y muchos también los que han ayudado desde Camaleón a que la revista saliera adelante. Sería muy largo hacer una lista de todos ellos.

También han sido muchos los lectores que han seguido fielmente la revista. A todos muchas gracias y hasta siempre.

Ahora os dejamos en manos del nuevo/viejo equipo de Neko. Nuevo editor, nueva maqueta pero el mismo equipo base de los últimos tiempos. Esperamos que esta nueva etapa de la revista tenga la mejor de las suertes.

Camaleón Ediciones.



INTERNACIONAL

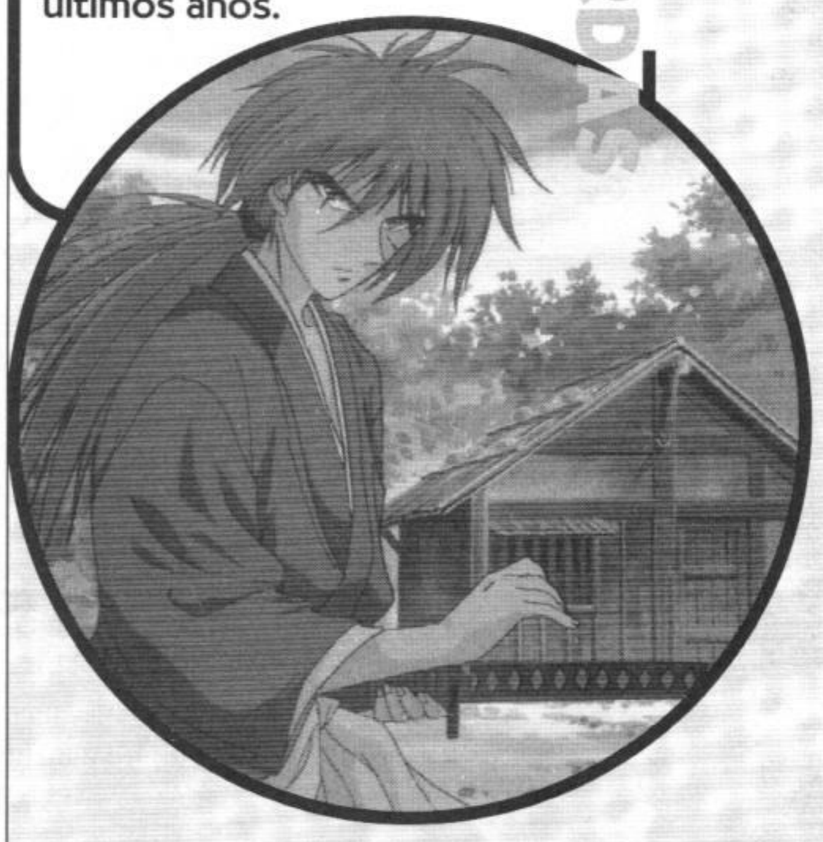
1 NEKO CHAT
3 RADAR
9 PUNTO DE VISTA
20 NEKO FILE
Ruronin Kenshin
Blues
Gasaraki
15 MISCELANEA

NACIONAL

RADAR 17
FOCO 29
PUNTO DE VISTA 37
Cat Girl Nuku nuku
Hyperpolice
level E
MOSHI MOSHI 43
MANGAJES DEL OFICIO 46

NO TE PIERDAS

Aparte de darle un buen repaso al nuevo libro de ilustraciones de Masamune Shirow, nuestro tema de portada, no te pierdas el artículo de *Ruroni Kenshin*, donde podrás saberlo todo de una de las series más existosas de los últimos años.



OPINON INVITADA

LA ONOMATOPEYA MISTERIOSA.

Muchas veces me sorprende como, aunque un otaku se caracterice por tener una opinión sobre cualquier cosa, la mayoría pasan completamente de comentar, discutir y analizar lo que se hace en nuestro país: las ediciones, vaya, salvo la notable excepción que todos conocemos. Así que me gustaría llamar la atención sobre el proceso más especilizado y menos reconocido de todo el rollo técnico que acompaña la edición: la occidentalización. O vaya, el arte de meter ruidos en las páginas, cubriendo los japoneses, que quedan invertidos, y de manera que tengan sentido y que no tapen el dibujo. El hecho es que leía el otro día un manga (lo dejaremos anónimo) y encontré la siguiente cosa: "chof! chof!". Y resultó que se trataba de "el ruido de dar palmadas en la espalda de una persona". ¿Qué? Cualquiera hubiera dicho que chof! chof! era el ruido de pisar charcos, el de la olla del Ave Crem, o el de tirar una piedra al agua... algo así, pero el de dar palmadas... Claro, bien pensado, no es tan fácil. La onomatopeya original, en este caso es "chyooku", cosa que tampoco tiene ningún sentido en castellano, como pasa la mayoría de veces. Pero "chof!", ni hablar. Que den "plas!" o "plaf!", pero la próxima vez que lea "chof!", ¡espero ver el charco!

Ana María Meca

NUNCA TE ACOSTARAS...

Si sois fans de *Marmalade Boy* es probable que os haya sorprendido una cosa. En el primer tomo el manga, en la página 138 para ser más exactos, Yuu le comenta a Miki que, cuando salió con Arimi hicieron todo "lo normal" como pareja. A Miki, que es una malpensada, casi le da un infarto al imaginarse que lo normal era A, B, C, un eufemismo japonés que consiste en A, darse un beso, B acaricirse y C hacer el amor. Por lo visto la lista no acaba ahí, ya que hay dos letritas más que pueden unir al grupo: D y E. E significa quedarse embarazada y D abortar. Pero claro, supongo que eso era demasiado fuerte para las lectoras habituales de la revista Ribon y total, tampoco iban a llegar tan lejos. No llegaron ni a la A...

Por cierto, si os interesa esto de las letritas, ahí va otra: si en algún manga o anime aparece la frase "la chica/o A, B o C", se están refiriendo a un asesinato o algo por el estilo. Me explico, cuando un menor se ve implicado en algún caso algo escabroso los periódicos se refieren a ellos con chico A o chica B para proteger su intimidad.

Espero que os guste esta nueva minisección. Si estáis intrigados por algo o queréis que aclaremos alguna cosa, mandadnos una carta o un e-mail... y haremos lo que podamos.

© 1994, Wataru Yoshizumi, Shueisha

¿QUE TAL PICHONES?

"Una asociación catalana de espectadores, la TAC, ha puesto a caldo a "La familia crece", una serie japonesa de dibujos animados que La 2 programa dentro de su "contenedor" infantil Hyakutake. Los motivos son de orden moral: esta serie estimula las conductas sexuales prematuras y la srelaciones íntimas entre niños y adultos, y ofrece "contravalores que pueden afectar al desarrollo de los niños", como el materialismo. Yo sólo había visto "La familia crece" una vez, al principio, y m epareció un simple culebrón para adolescentes. Ahora, al hilo de la nota de la TAC, la he vuelto a ver, y es verdad que el "culebrón" ha subido de temperatura. (...) Ahora bien, "La familia crece" no es pionera en este terreno: en pantalla tenemos desde hace años anuncios de productos destinados al público infantil cuyo atractivo reside precisamente en ofrecer una apertura al mundeo de los adultos, y ahí está la famosa Barbie. También hay series qu enos muestran de forma cotidiana la sexualidad entre menores, como Compañeros. Es verdad que hay una diferencia de grado entre el sexo adolescente y el sexo infantil, pero sería ingenuo creer que a los más pequeños no les interesan estas cosas, sobre todo si las tienen todos los días ante los ojos. (...)"

© 1994, Wataru Yoshizumi, Shueisha, Toei Doga

LA PREGUNTA

A pesar de que, como se suele decir, al manga le quedan dos años -he perdido la cuenta de los años que hace que oigo esa frase- las novedades siguen ahí, van saliendo cosas interesantes y otras no tanto. El nuevo editor de la Línea Manga de PLaneta-DeAgostini, Jaime Rodríguez, ha decidido abaratar el precio de los tomos, el formato más pedido por los aficionados... pero al que muchos no pueden acceder porque deben gastar todo su presupuesto en un solo título. Planeta quiere probar si *Patlabor* funciona mejor bajando los precios, de las 1.200 que costaba un tomo a 995. Es posible que la segunda parte de *Detective Conan* también se sume a esta reconversión. Obviamente los fans de estas series estarán contentos, porque aunque la rebaja no es muy grande algo es algo y pueden reinvertir este dinero en otros títulos. Pero lo que realmente nos interesa es que, tal vez de este modo, más gente se interese por el manga y la cosa vaya a más. De momento *Marmalade* parece ir abriendo más puertas, pero, ¿quién sabe? Quizás la clave esté en el bolsillo de los otakus.

© 1999, Masami Yuki, Shogakukan

RADAR

JAPÓN

Si sois fans de Takeshi Okazaki, el autor de *Elementalors*, estáis de enhorabuena. No, lamentablemente no os podemos decir que la serie continúa, pero sí que va a salir a la venta un libro de ilustraciones. Se titula Exist, y como cosa curiosa podéis encontrar dos versiones: la de lujo, más bonita y con su cajita -unos 8.000 yenes-, y la más modesta, que sale por algo menos de la mitad. Pero sea cual sea el formato elegido, es un libro que promete bastante.

© 1999, Takeshi Okazaki, Kadokawa

© 1999, Yukiru Sugisaki, Kadokawa Shoten

El dibujante del manga de Brain Powerd, Yukiru Sugisaki, también tiene un libro de ilustraciones en el mercado. Lleva por título Neutral, y en él podemos encontrar sus trabajos para la serie de la *Sunrise*, la que le ha dado la fama, así como muestras de sus otros trabajos, como *DNAngel*. Y además baratito, unos 2.000 yenes. Y hablando de *Sugisaki*, también ha salido a la venta el segundo volumen del manga de Brain Powerd.

Aún no se sabe nada de la película de Ah!Mi diosa! -de momento, la única novedad es el diseño de la cuarta diosa, Peorth, pero lo que ya es seguro es que muy pronto se estrenará

la película de ¡Estas arrestado!. El staff es el mismo que el de la serie de televisión, y lo mejor es que los diseños son de Atsuko Nakajima, la misma que se encargó de los de la OVA. Calidad garantizada.

© 1999, Kosuke Fujishima, Kodansha, Transformer Prod.

En vista del éxito de la serie de televisión de Card Captor Sakura -la protagonista ha escalado hasta las primeras posiciones de las listas de los más queridos sin apenas esfuerzo- no era de extrañar que pronto surgieran rumores de animes derivados. Lo que se rumorea es que en primavera los japoneses tendrán en sus cines la película que adaptará las aventuras de Sakura buscando las dichosas cartas y luciendo los más variados modelitos. La serie tiene muy buena pinta, así que sólo pensar cómo debe ser una película nos hace babear de emoción.

© 1999, Clamp, Kodansha, NEP21, NHK

Haruiko Mikimoto tiene un nuevo videojuego a punto de salir en febrero. La distribuidora es Shoeisha, y tiene un argumento algo alejado de lo habitual en este señor: los alumnos de la academia deben oganizar una fiesta, y deben colaborar en equipo para que todo salga bien. Y como "premio", pueden conocer chicas y tal vez quedar con ellas... Se titula Koyasai y es para Playstation -cómo no.

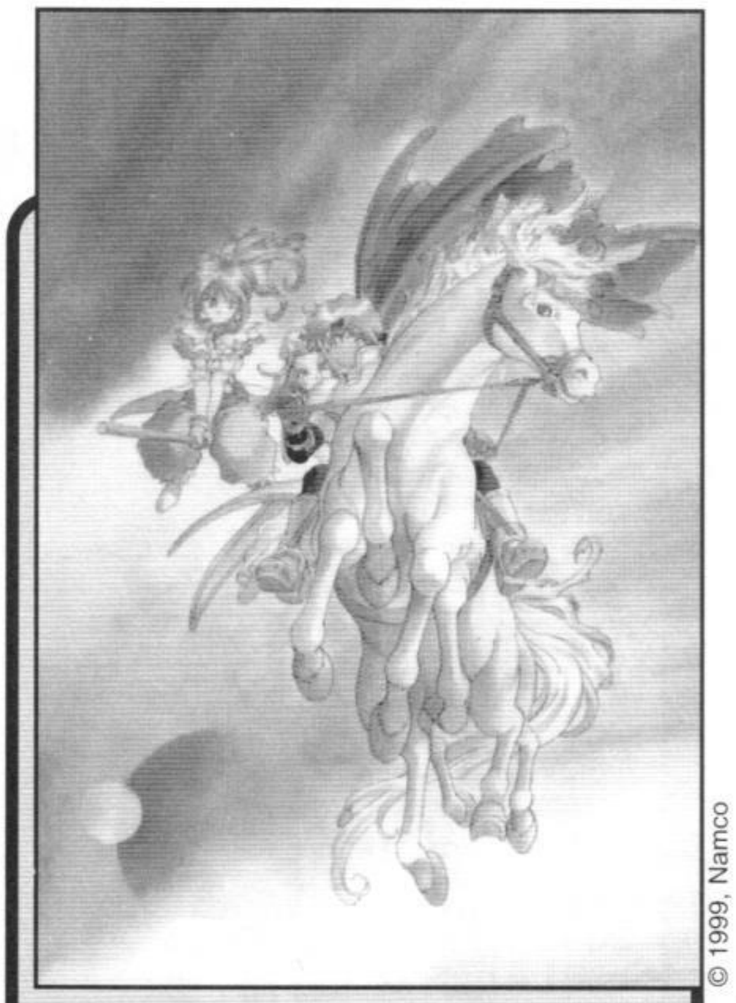
© 1999, Haruiko MIkimoto, Shoeisha, Astro Vision

© 1998, Spny Computer entertainment

Nuestro amigo Masamune Shirow hace de todo... Menos dibujar los manga que sus fans esperamos. El caso es que después de sacar -por fin- el Blades a la calle encontramos otro producto donde ha intervenido: un videojuego para Playstation titulado Sampaguita, y protagonizado por una especie de clon de Leona llamada Maria. Los diseños, cómo no, son excelentes, y la historia parece ser entretenidilla...

© 1999, Clamp, Kodansha, Polygram, TMS

Y más cosillas de Clamp. En concreto, la edición "completa" de la OVA de Magic Knight Rayearth. Esta nueva edición puede considerarse la versión extendida porque se incluye todos aquellos fragmentos desechados en el primer montaje. Para curiosos.



© 1999, Namco

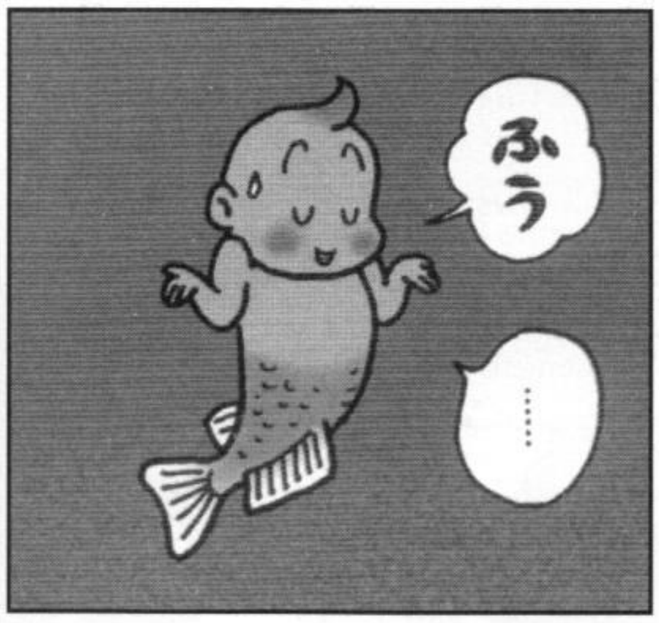
El amigo Fujishima tiene tiempo, entre página y página de Ah!My godess de ir haciendo otras cosillas. Lo último son los diseños para otro videojuego, también para Playstation, que son de lo más monos. En esta ocasión la ambientación es fantástica con armaduras y pegasos. Se titula Tales of Fortune, y es de Namco.

al estilo de las magical girls, pero con detalle muy revelador: el nombre de la serie -y de la chica- es Corrector. Así que ahora ya tiene una *Compiler*, una *Assembler*, una *Interpreter*, ahora *Corrector*...

© 1999, Clamp / Kodansha / Angelic Layer Project

¿Recordáis la nueva serie de las Clamp, Angelic Layer? La historia podría englobarse dentro del género de "chica que se transforma en una superpoderosa guerrera", pero con una particularidad: es un manga shonen. Y por si fuera poco tiene un anime a punto de estrenarse que despierta expectación. Y no es para menos, ¿cómo se las arreglarán las reinas del shojo? Seguiremos informando.

aunque no sorprenda a nadie, el objetivo es conducir a las miembros de AMP a la busca y captura de siniestros...



Papá Tori tiene nueva serie... o algo. En el Shonen Jumo número 04-05 tenemos una historia en plan La Sirenita... al estilo Cowa!. Es bastante extraño, y no tiene nada que ver con *Kajika*, pero eso sí, es de lo más curioso...

Kia Asamiya, o lo que es lo mismo, el Studio Tron, está que se sale. Tras el macroéxito de Nadesico y el anime de Steam Detectives -que, por lo visto, está gustando en Japón- ya tiene un nuevo proyecto que le devuelve a sus orígenes. Será una OVA

© 1999, Studio Tron

Silent Möbius, la ópera prima de Asamiya, ya tienen un nuevo videojuego que curiosamente coincide con el final de la serie de televisión y la reedición de las películas. El videojuego es, cómo no, para Playstation, y

© 1999, Studio Tron.

Y, para no variar, este mes también tenemos una noticia sobre Evangelion... aunque no tan interesante como las otras. Resulta que el fisco japonés ha descubierto un pequeño "agujerito" por el que nuestros amigos de Gainax estaban guardándose algunos milloncejos de yenes. Pues nada, que les han pillado y por lo menos uno de sus directivos deberá responder ante la justicia.

EN ANTENA

CON LA NUEVA TEMPORADA HA HABIDO MUCHOS RELEVOS EN LAS PANTALLAS JAPONESAS. YA QUE EN NUESTRO ÚLTIMO NÚMERO OS HABLAMOS DE LOS ESTRENOS, REPASEMOS LAS SERIES QUE HAN ACABADO:

SILENT MÖBIUS, la penúltima adaptación animada del Studio Tron de Asamiya y Kikuchi ha acabado en episodio 26.

La nueva serie de **LODOSS** ha acabado en el episodio 27.

TRIGUN, del amigo Nightown, ha durado 26 episodios.

LOST UNIVERSE acaba en el episodio 26.

FANCY LALA, uno de los últimos trabajos de Akemi Takada, acaba en el episodio 26.

La serie SD de **AH! MI DIOSA!** ha durado 24 minicapítulos.

© 1999, Yasuhiro Nightown, Nihon TV

LO MÁS VENDIDO

Esto de los más vendidos de las revistas japonesas tiene un problema evidente: suelen ser de varios meses atrás. Así, mientras acaba de salir el B*astard!* 20 o el *Detective Conan* 21, las revistas del sector reseñan en tomo 22 de *Ruroni Kenshin* o el 17 de *Aa!Megamisama*. Bueno, qué le vamos a hacer. Vayamos al ranking aparecido en el número 12 de la revista *Lookers*.

1- AA!MEGAMISAMA! Nº 17

Guión y dibujos: Kosuke Fujishima
Editorial: Kodansha

El amigo Fujishima se sigue llevando el neko al agua con este nuevo tankoubon de las aventuras del pobre Keichi Morisato viviendo con tres beldades divinas y varios gorrones más. La serie sigue manteniéndose en las primera páginas de la revista *Afternoon*, una hazaña bastante destacable en un mundillo tan competitivo.

2- RUROUNI KENSHIN Nº 22

Guión y dibujos: Nobuhiro Watsuki.
Editorial: Shueisha.

Qué podemos decir de *Kenshin*... que no hayamos dicho ya en este mismo número. En fin, a pesar de que el anime ha tocado a su fin, el manga está cada vez más interesante. Kenshin ha caído en una especie de superdepresión y vive ausente abrazando su espada cargada de cadenas. De lo más raro e intrigante, de verdad.

3- FUSHINENGIN Nº 11

Guión y dibujos: Ryu Toki
Editorial: Shueisha.

A pesar de la belicosa portada, parece ser no se trata de un manga excesivamente shonen, al menos en apariencia. Es el típico manga que has visto montones de veces pero que no acaba de despegar. Aunque ahora ha llegado al tercer puesto...

4- BERSERK Nº 16

Guión y dibujos: Kentaro Miura.
Editorial: Hakusensha.

Otro viejo conocido por todos nosotros. En España se publicó una pequeña parte del material existente, pero como veis aún hay serie para rato.

5- HUNTERXHUNTER Nº 2

Guión y dibujos: Yoshihiro Togashi.
Editorial: Shueisha.

Lo más nuevo del autor de *Yu Yu Hakusho* y *Level E* ya tiene un segundo tomo en la calle. Su estilo ya no es tan raro como en *Level E* pero... digamos que no es tan comercial como en *Yu Yu Hakusho.* Un poquito infantil, eso sí.

EL PODIUM

BASTARD! 20

Increíble pero cierto, los chicos del Studio Loud in school con Hagiwara a la cabeza han logrado lo imposible: que el *Bastard!* número 20 vea la luz. No es tarea fácil, sobre todo porque su periodicidad es imposible, pero el caso es que, de momento, tenemos un mundo devastado y al borde de la destrucción, un protagonista muy cabezón -es lo único que le queda- y a unos ángeles poco inclinados a ayudar a la humanidad.

Si a eso le añadimos la aparición estelar de Belcebú y su nueva prometida, una chica llamada Lilith -fans de *Evangelion*, ¿estáis leyendo esto?- tenemos un cóctel explosivo al más puro estilo Hagiwara. Por si fuera poco, parece que ser que nuestra exuberante Lilith conoce a DS, es más, reconoce sus "atributos"... ¿Será la desaparecida Yoko? ¿Qué pasó con Gloria Carmesí? ¿Recuperaré el hilo alguna vez?

© 1999, Studio Loud in School, Shueisha

LA LISTA DE LA COMPRA

Les mille fleurs nº 3 (japonés). Kodansha. Por Nami Akimoto. ISBN 4-06-178902-3.

Candy Candy 2 llega a un romántico y nada inesperado final, pero no sé por qué, creo que la historia aún no ha acabado...

Inuyasha nº 8 (japonés). Shogakukan. Por Rumiko Takahashi. ISBN 4-09-125208-7.

Kagome sigue en su época, Inuyasha en la suya y Kykyo, la nueva zombi de Takahashi, danzando por ahí. De lo más emocionante.

USA

Los que tengáis acceso al catálogo de venta por correo Previews, estad al loro, porque han puesto a la venta la serie de televisión de Cazadores de Magos, una de las adaptaciones animadas del manga de *Satoru Akahori* y *Rei Omishi*. Además, podéis haceros con Legend of Crystania, una película de la saga Lodoss de lo más intersante porque nos cuenta más cosas sobre Pirotassen y Ashram.

© 1999, Clamp, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, Studio Pierrot, Terebi Tokyo

AnimeVillage es una gozada para el otaku... norteamericano. Se trata de una página de internet que distribuye en exclusiva productos de Bandai Visual. Tiene títulos tan interesantes como Escaflowne- la versión extendida, por cierto-, las diversas sagas Gundam, Saber Marionette J y The Clamp school, de Clamp. Pero eso no es nada, estos buenos señores tienen los derechos de

Nadesico, City Hunter y otras *delicatessen* como Cowboy Beebop, Ao no roku go -una OVA que despierta pasiones en Japón- y otros animes de lo más goloso. ¿El problema? No aceptan pedidos de fuera de su país, así que si estáis interesados en alguno de estos títulos deberíais gestionar el pedido a través de alguna tienda americana que después pueda tramitaros el envío...

SUDAMÉRICA

CHILE

Nuestros amigos chilenos están de enhorabuena: en este mismo número os informamos del final de Ruronin Kenshin, o Samurai X, el título que le dieron cuando la emitieron. Así que probablemente muy pronto puedan ver el final de la serie, ya que el último capítulo que emitieron fue el 56. De ahí al 93, una temporadita de nada.

Por si no lo sabíais, estad atentos a los canales por cable: en el canal árabe también emiten anime, en concreto Doraemon -un clásico- y otro clásico algo más moderno: Chibi Maruko-chan, una serie muy popular en el país del Sol Naciente.

PERU

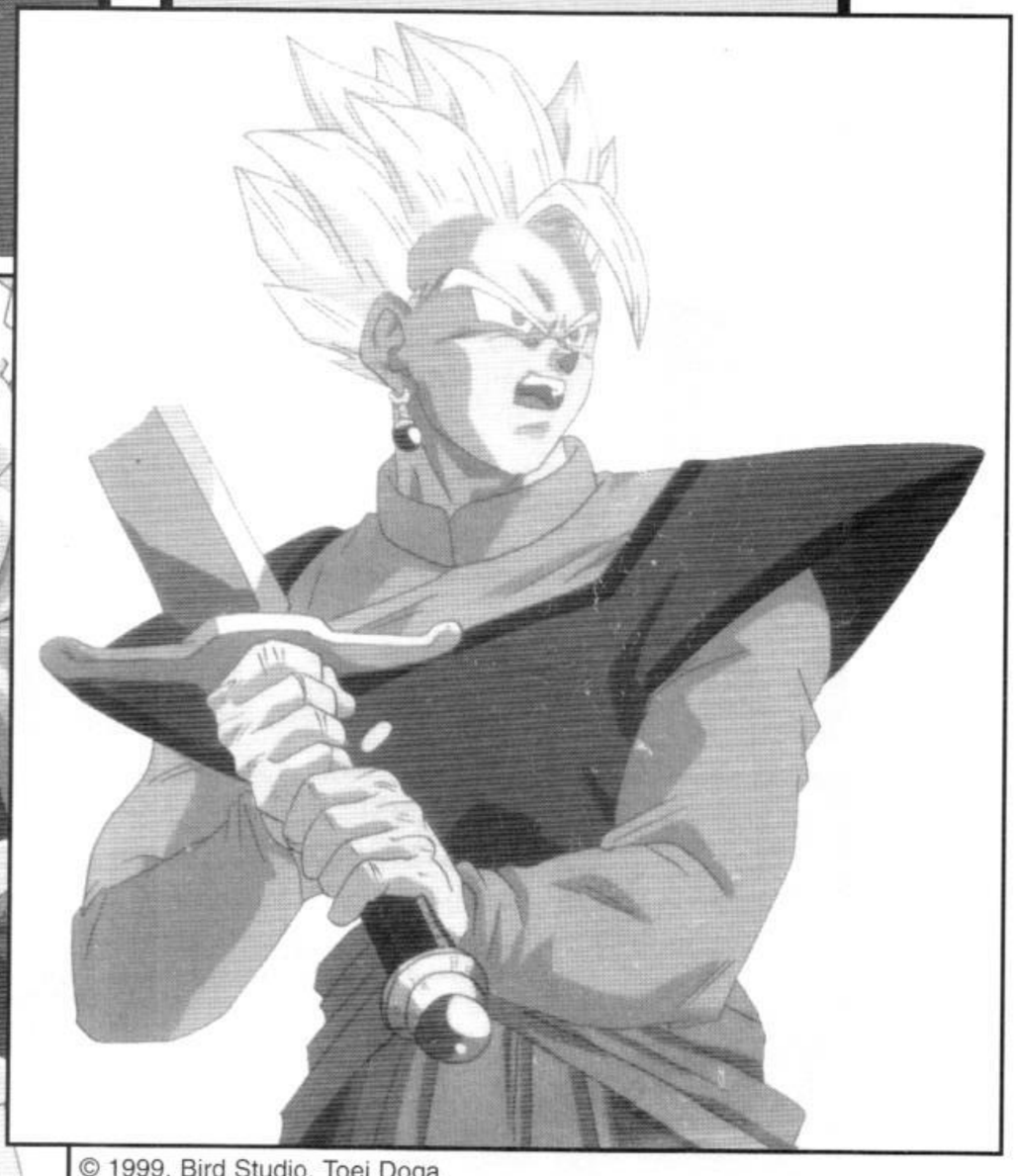
Por lo visto Frecuencia Latina ya tiene los derechos de nuevos capítulos de Ruroni Kenshin -perdón, *Samurai X*- y Slayers. El caso es que tener los derechos, lo que se dice

© 1999, Clamp, Kodansha

tenerlos, ya son suyos, pero por causas desconocidas aún no se los han pasado a los distribuidores...

Según nuestras últimas noticias, América Televisión -en concreto, el canal 4- va a emitir por fin Dragon Ball Z, en la misma franja horaria en la que repetían hasta la saciedad la primera parte de la adaptación de la obra de Toriyama. Ya sabéis, el sábado por la mañana.

© 1997, Satoru Akahori, Hiroshi Nugishi, Tsukasa Kotobuki, Kadokawa Shoten, Bandai Visual, TV Tokyo



© 1999, Bird Studio, Toei Doga

EUROPA

FRANCIA

Nuestros vecinos franceses no tienen derecho a quejarse -de buen rollo. Las novedades de Tonkam para el próximo año son de lo más suculentas, y más para los fans del shojo. Están previstas maravillas como Please save my earth, de *Saki Hiwatari*, Angel Sanctuary, de *Kaori Yuki* y para rematar el hilarante Family Compo, lo último de Tsukasa Hojo.

© 1997, Kaori Yuki, Hakusensha

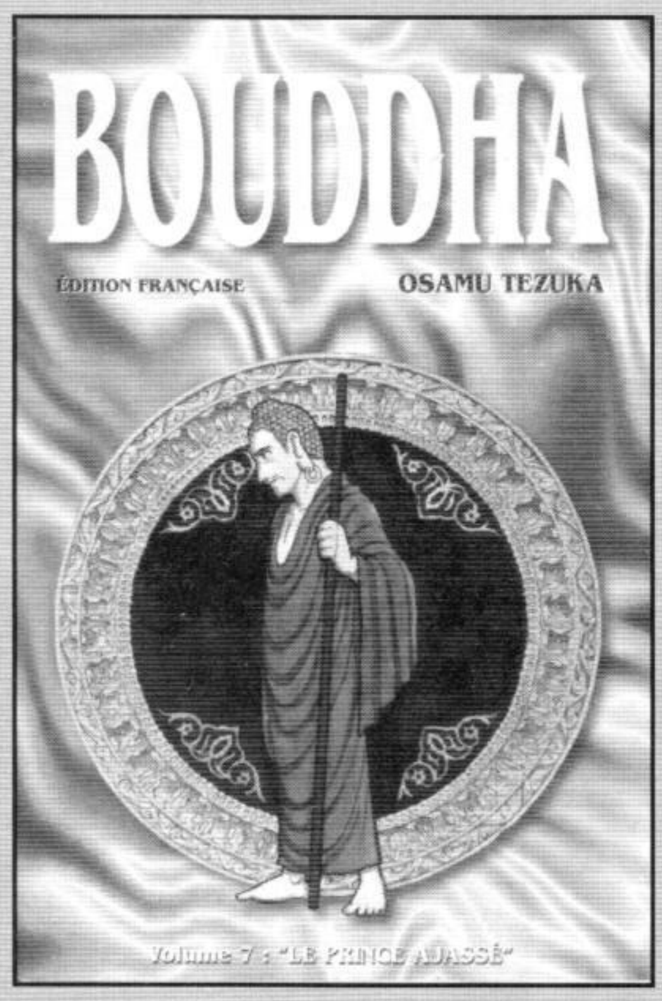
ITALIA

Italia es uno de los países que más manga y anime han editado en Europa. Ahora la cosa está algo más tranquila, pero seguimos comprobando que el clima italiano parece ser más saludable para los mangas que el español... A lo que íbamos, entre sus novedades está Please save my Earth -que ya comentamos el mes pasado- y también está publicando Marmalade Boy. Eso sí, nosotros fuimos más rápidos...

© 1999, Wataru Yoshizumi, Shueisha

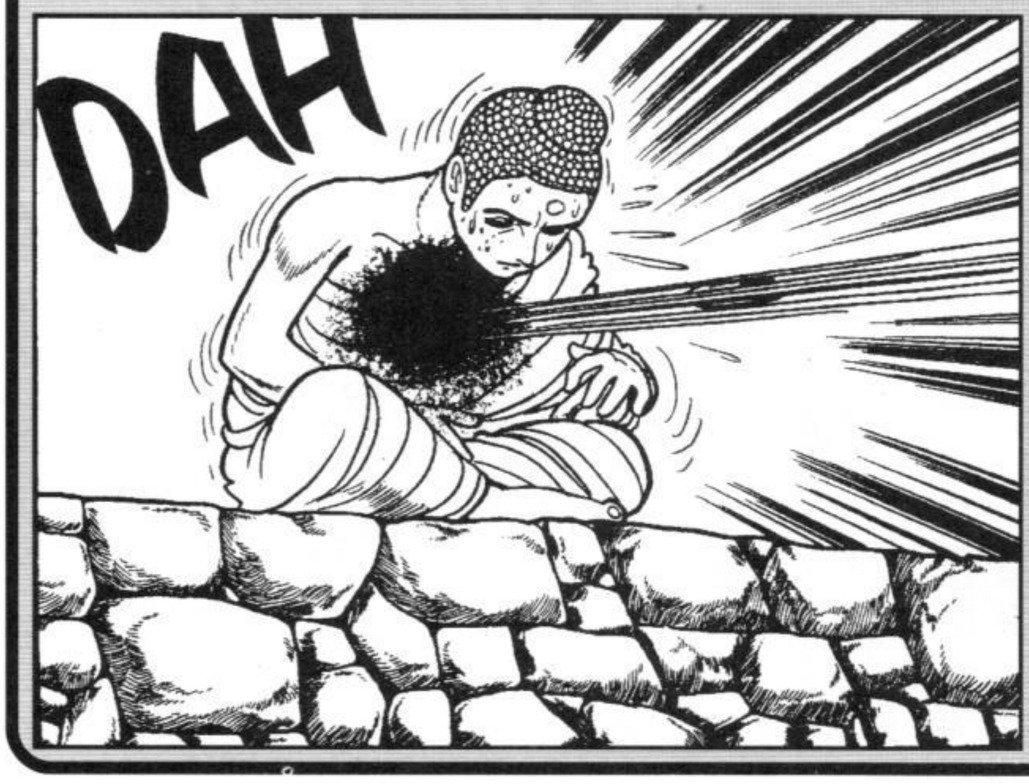
ANGOULEM

Hablar del Salón de Angoulem es hacerlo de uno de los más importantes del mundo y sin duda uno de los más significativos de Europa. Este Salón, que se celebrará del 27 al 31 de enero, reúne a los aficionados y profesionales del género en una cita obligada del sector. No se trata de un Salón más comercial, al estilo de los españoles, sino que en sus casi 10.000 metros cuadrados cuenta con una zona comercial muy activa y bastante ajustada a las demandas del público -es decir, novedades combinadas con los siempre ansiados números atrasados- con una zona profesional de lo más activa donde se hacen muchos contactos de cara a futuras publicaciones. Dentro de este Salón de la Historieta, cómo no, el manga también tiene su rinconcito, y en la zona internacional es habitual encontrar a algunas editoriales japonesas, entre ellas Kodansha, la pionera en esto de los derechos internacionales y la más flexible a la hora de vender derechos para que sus obras se publiquen fuera de Japón.



Esta vigesimosexta edición tiene un aliciente especial para los aficionados al manga: el Bouddha de Osamu Tezuka, publicado por *Tonkam*, ha sido nominado como mejor cómic del año en Francia. Porque, a pesar de que en Francia el cómic está bien visto por la sociedad -por lo menos, mejor que aquí, el manga aún no había conseguido ganarse los corazoncitos de los profesionales franceses, que son, al fin y al cabo, los que otorgan los premios. Ha hecho falta que publicaran algo de la talla de *Bouddha*, nada más ni nada menos que del Dios del Manga, para que se dieran cuenta de que el manga es un género muy amplio que abarca no sólo productos para adolescentes, sino que también tienen en cuenta al lector más adulto que busca una buena historia.

Si estáis interesados en pasaros por allí, unos cuantos consejos prácticos: estamos en enero, y el Salón está en una zona montañosa, así que id preparados para pasar frío, mucho frío. Parece lógico, pero es buena idea hacer una reserva de hotel previa y ... llevaos dinero. Seguro que encontráis montones de cosas para comprar. Y ya puestos, ya que estáis por la zona -bueno, más o menos- podéis hacer una escapadita a París.



© 1999, Tezuka Prod./Tonkam

¿POR EL DIBUJO?

PSÉ.

¿POR EL GUIÓN, TAL VEZ?

PUESS... NO...

¿POR QUE ES GRACIO-SO?

¡PUAH...!

¿POR MASO-QUISMO?

¡BUE-NO...!

¿ENTONCES, POR QUÉ? ¿POR QUÉ?

SÓLO TÚ SABES POR QUÉ LEES

DRAGON FALL TURBO

¡¡NÚMERO ESPECIAL EN NOVIEMBRE Y NUEVA COLECCIÓN!!

ESO, ESO. ¿POR QUÉ?

claw finger

PUNTO DE VISTA

P FAIRY PRINCESS REINE

Annabel Espada

2

La primera vez que la vi me gustó bastante, me reí como un loco sobre todo con uno de los protagonistas. Pero la segunda vez fue diferente, la verdad es que la encontré bastante sosa y ya no me hizo gracias. Supongo que es uno de eso animes que sólo puedes ver una vez porque, si lo haces más veces, acabas odiándolos.

Minami

2

Pues bueno... es graciosilla, aunque estamos -otra vez- ante "chico encuentra hada bellísima". Él es una especie de arqueólogo loco con una caterva de cinco hermanas gemelas. Ella es hada, pequeña y tonta. No puedo decir más. Si no tenéis nada mejor que ver, podéis recurrir a ella...

Pol Garcés

1

Es floja. Diseño bonito y tal, animación decentilla, pero al fin y al cabo es aburrida a más no poder. Intentan tan desesperadamente hacer reír con cosas absurdas que llega un momento en el que estás deseando que acabe cuanto antes mejor. Qué desilusión. La verdad, si la acabaran editando en España no se la recomendaría a nadie.

Aida Pérez

1

Un subproducto sin mayor relevancia. Es la típica historia sin sustancia que intenta captar fans gracias a su buen diseño y al humor absurdo, pero alguien debería decirle al guionista que el humor absurdo no consiste sólo en una sucesión de tonterías a cuál más grande. En fin, si queréis una opinión sincera, es una pérdida de tiempo increíble.

© 1995, KSS

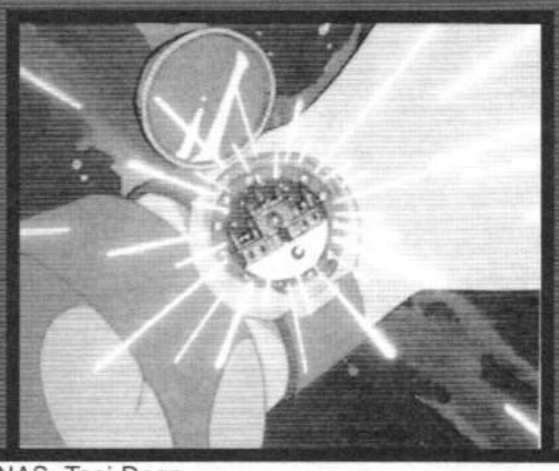
C HIME CHAN NO RIBON

Las *magical girls* son un recurso de lo más apañado para hacer una serie de televisión; buena muestra de ello son las decenas de series de este tipo que se emiten desde hace años en las cadenas japonesas. Por lo que los productores lo tienen fácil: sólo es cuestión de buscar un manga que funcione relativamente bien y hacer una adaptación animada. Ese parece ser el caso de *Hime-chan no ribon*, la historia de una chica que recibe un inesperado regalo del mundo de la magia: una cinta con el poder de convertirla en cualquier persona de este mundo.

Parece típico, pero para ser una serie de estas características tiene los suficientes puntos de interés como para merecer este destacado. Primero tenemos la curiosa personalidad de la protagonista, una marimacho convencida de que ser más femenina, aparte de aburrido, no va a solucionarle la vida, y que para colmo usa la cinta para los propósitos más extraños. Tenemos a su mascota/ayudante, Pokota, un león de peluche con problemas de personalidad, a Daichi, su compañero de clase, el único humano que conoce su secreto y del que, obviamente, acaba enamorada; para completar la historia tenemos a Hikaru, presidenta del club de fans de Daichi y acérrima rival de Himeko y a los habitantes del mundo de la magia que adoran bajar a la Tierra...

Si os gustan las *magical girls* es de lo mejor que se ha producido en los últimos años: animación decente -propia del producto-, música pegadiza y episodios interesantes. La historia no sigue los parámetros clásicos, ya que, por ejemplo, Daichi descubrió su secreto en el octavo capítulo, y la acción no decae en ningún momento. Hasta ahora nuestra amiga Himeko ha pasado por casi todo, ha sido secuestrada, la han echado de casa, ha muerto -y resucitado, claro-, ha quedado atrapada en otro cuerpo, ha viajado al mundo de la magia, ha hecho chocolate... Una vida de lo más variada.

No os dejéis engañar por la estética del producto: a pesar de ser un shojo con todas las de la ley es una de las mejores series que he visto jamás. Sólo puedo deciros que, si tenéis la posibilidad de ver algún capítulo, le deis una oportunidad a Himeko.



por Minami.

FICHA
Autor: Megumi Mizusawa
Estudio :NAS

© 1999, Megumi Mizusawa, Shueisha, TV Tokyo, NAS, Toei Doga,

TANKOUBON

LODOSS

por Pol Garces.

Lodoss es una de esas series que llevan varios años en el mercado y se resisten a morir. La pasada primavera se estrenó en las pantallas japonesas una nueva serie de televisión, que lógicamente generó un nuevo manga que adaptaba las aventuras del nuevo protagonista, Spark. La serie ha finalizado hace muy poco, pero a pesar de eso acaba de salir a la venta otro manga de Lodoss... esta vez, con un marcado aire shojo. Lo que nos faltaba por ver.

Cómo no, el guión es de Ryu Mizuno, el padre de la criatura, y el dibujo corre a cargo de Setsuko Yoneyama. Podríamos situar la acción después de los sucesos de la serie de OVAs, con Parn y Deed viviendo juntos en un pueblecito –y no, su relación no parece haber avanzado demasiado- , con Slain y Leila viviendo juntos y con su primer hijo en brazos. Pero esta tranquilidad familiar se ve interrumpida por un recién llegado, amigo de Deedlit: Estass, un elfo de su bosque que la estaba buscando. Su presencia hace que la relación entre Parn y Deed se deteriore, ya que Estass les hace notar a la menor ocasión que viven en mundos distintos que no deberían interferir los unos con los otros.

La historia planteada es interesante, y adapta lo que la mayoría quiere saber, qué pasó después de que Parn rescatara a Deed. La cronología de *Lodoss* es complicada, pero con este manga los fans de la serie tiene la oportunidad de seguir la historia a partir de donde la dejaron.

FICHA
Autor: R. Mizuno, Setsuko Yoneyama
Editorial: Kadokawa

© 1998, Ryu Mizuno, Setsuko Yoneyama, Kadokawa Shoten

LA PICOTA

INUYASHA

Annabel Espada

4

Qué voy a decir: me encanta Rumiko Takahashi. Como siempre, el planteamiento es genial, y ella sabe hacerlo cada vez más interesante... y comercial, todo sea dicho. Inuyasha es muy mono, Kagome me cae bien y Kykyo es de lo más intrigante... Muy bueno.

Ricardo Sánchez

4

Ni tan repetitivo como Ranma ni tan romántico como Maison Ikkoku. Rumiko ha logrado una buena mezcla de acción y misterio, y las leyendas del Japón feudal son muy interesantes. Claro que me gustaría que los protagonistas fueran más lanzados y se declararan de una vez.

Minami

3

Es Rumiko, qué le vamos a hacer. Sabe crear una historia fantástica, interesante, unos protagonistas muy carismáticos pero llega un momento que los ha metido en tantos líos que la cosa no avanza. De todos modos está bien, pero sigo prefiriendo *Ranma*. Aunque Inuyasha es clavadito...

Pol Garcés

Es una buena mezcla de aventuras, mitología japonesa y el toque especial de Rumiko Takahashi, que consiste en crear a dos personajes totalmente compatibles que no se confesarán sus sentimientos ni que los maten. Lo curioso es que Rumiko usa varios miles de tramas por centímetro cuadrado, pero el resultado es bueno: se nota que ha evolucionado.

3

© 1998,Rumiko Takahashi, Shogakukan

DPV

LA PICOTA

P KANATA KARA

Eulália Dolz

4

Es un shojo de aventuras y chica en otro mundo sin demasiadas innovaciones. La protagonista encuentra un chico que la protégé y que es algo así como su enemigo natural. Pero está muy bien, y estoy enganchada del todo. El dibujo es muy bueno, y tiene unos puntazos de humor muy buenos.

Pol Garcés

3

La historia no es ninguna maravilla, la he visto un montón de veces, desde *Escaflowne* a *Magic Knight Rayearth*. Pero cosas como que ella tenga que aprender el idioma del nuevo mundo están bien pillados, y demuestra que la autora se lo ha currado bastante. No está mal, estaría bien que lo editaran.

Annabel Espada

5

Podría decir que es el mejor shojo que he leído. Y es que tiene todo lo que tiene que tener, un protagonista carismático, una chica normalita y un montón de acción. El dibujo es bueno y cuidado sin caer en la espectacularidad y le da un aire muy atractivo. ¿Qué más puedo decir? ¡Me encanta!

Minami

Creo que me voy a sumar a la opinión general: *Kanata Kara* es un buen manga; dejémonos de shojo o shonen. No es muy original pero en estos tiempos casi ninguno lo es, así que... La historia es tópica pero interesante, hay malos malosos, monstruos muy curiosos y coincido con que el protagonista está muy bueno. Por algo es tan famoso en Japón.

4

© 1998, Kyoko Hikawa, Hakusensha

TANKOUBON

por Annabel Espada.

DEADMAN T

Tatsuya Egawa es un autor prolífico, pero a pesar de la calidad de sus productos, el chico no consigue que le publiquen nada en occidente... ¿será muy pijotero con las condiciones? El caso es que, aparte del *Last Man* que comentamos hace un par de meses, tiene un nuevo manga tan opuesto al anterior que se hace difícil creer que ambos sean del mismo autor... y dibujados a la vez, claro.

El título no puede ser más expresivo: *Deadman*. Así Egawa se sube al carro de los autores que han recurrido a estos seres fantásticos, los vampiros. Para darle más ambiente al manga, Egawa ha oscurecido su estilo habitual y nos presenta un manga oscuro y sencillo a la vez, con fondos muy blancos y personajes muy, muy tétricos.

La historia comienza de un modo bastante previsible: un vampiro llega a un instituto. Su magnetismo hace que las alumnas se sientan atraídas por él, en concreto una, Reiko, que tras perseguir al recién llegado acaba siendo mordida por él. Lo curioso del caso es que las heridas no se cierran... y se convierten en una especie de vagina, con clítoris incluido, que puede ser ... eeeh... estimulado. La profesora de los chicos sospecha, pero hasta que él no le hace una demostración en vivo –cortarse una mano y volvérsela a pegar convence a cualquiera- , no se desquicia totalmente. Estamos ante un manga raro, extraño, de esos que no sabes exactamente si te gusta o no... Eso sí, tiene su gracia.

FICHA
Autor: T. Egawa
Editorial: Shueisha
Año: 1998

© 1998, Tatsuga Egawa, Shueisha

AteneO
COMIC • ROL

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO, JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO
A TODA ESPAÑA

MAGIC

C/ PORTUGAL, 36
Telf.:(96) 592 30 40
03003 ALICANTE

TOT O-JOX

IMPORTACION DE NOVEDADES

REPUBLICA ARGENTINA, 47
08304 MATARO (BARCELONA)
APDO. DE CORREOS Nº 154 08300 MATARO (BARCELONA)

MVL : 907 23 70 40 TLF : 93 790 70 41 FAX : 93 796 17 87

MANGAS, FIGURAS, VIDEOS PAL INEDITOS, CASSETTES, POSTERS, LLAVEROS, VIDEOJUEGOS, TAPICES, CARDS, PUZZLES, MAQUETAS, SUPER DEFORMEDS, CALENDARIOS, BARAJAS, RELOJES, PELUCHES, LIBROS DE ILUSTRACIONES, ALBUMS, PEGATINAS, MATERIAL ESCOLAR, CAMISETAS Y MUCHO MAS ! ! !

✷ FINAL FANTASY ✷ DORAEMON ✷ TEKKEN ✷ YU YU HAKUSHO ✷ GUNDAM ✷

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOMOS LIDERES

SOLICITA AHORA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX.

AITEN MYO MONOGATARI

por Eulalia Dolz.

Hace ya varios meses os comentamos que Ryusuke Mita, el autor de *Dragon Half* y *Dark Hair Captured*, había empezado a publicar una nueva serie en el *Afternoon* de Kodansha con una historia más o menos diferente.

Si seguís *Dragon Half* os habréis dado cuenta de que el estilo del autor ha evolucionado de forma brutal desde los primero tomos. En *Dark Hair Captured* el estilo del séptimo tomo de *Dragon Half* está aún más exagerado, chicas con curvas mareantes e imposibles y pies puntiagudos y casi inexistentes. Eso sí, los fondos y, en general, el trabajo de tramas, estaba muy trabajado.

Pero en *Aiten myo monogatari* su estilo se ha exagerado aún más -si eso es posible- pero ha simplificado los fondos y el dibujo en general. El resultado general es más limpio, muy apañado, bastante caricaturesco, y funciona muy bien para el tipo de historia que el autor intenta explicar.

Porque como ya viene siendo habitual con este buen hombre, sus historias son tan extravagantes como sus dibujos. La protagonista es una chica llamada Kotono Mitsuyoshi, de quince años, con un padre algo obsesionado con la juventud y belleza de su hija -y la cantidad de carne que exhiben sus micro-falditas- . Para colmo de males la línea de tren que suele coger para ir a clase suele estar llena de pervertidos y sus compañeras de clase tienen unas inclinaciones homosexuales que no intentan ocultar. Pero esto sería más o menos normal-más o menos- si no fuera porque Kotono descubre a una extraña criatura -un dios de la mitología budista- que ataca a la gente; lo ve matar con su bastón a un par de personas y vive atemorizada porque el espíritu intente acabar con ella. Pero por casualidades de la vida resulta ser el nuevo estudiante de intercambio que tiene que instalarse en su casa...

Así comienza una sucesión de acontecimientos extraños, porque la presencia del simpático Aiten atrae a multitud de entes raros y agresivos que tienen como objetivo al nuevo amigo de Kotono (porque a pesar de ser algo cafre, sólo ataca a los malos y en el fondo es un buen tipo).

El tono general de la obra es algo más serio que *Dragon Half* -que era cachondeo puro-, y hay diversas escenas escabrosas, con muertos, mutilados y una generosa distribución de sangre. Si a eso le sumamos las amigas lesbianas de Kotono, su padre y el resto de fauna que aparece esporádicamente tenemos un manga de lo más interesante. Por si fuera poco aún se sigue publicando así que tenemos Ryusuke Mita para rato, y si con *Dark Hair* su popularidad y buen hacer se consolidan, es muy probable que en un futuro no muy lejano podamos leer este manga en castellano.

FICHA
Autor: Ryusuke Mita
Editorial: Kodansha
Año: 1998

© 1998, Ryusuke Mita,Kodansha

MUSIC ZONE

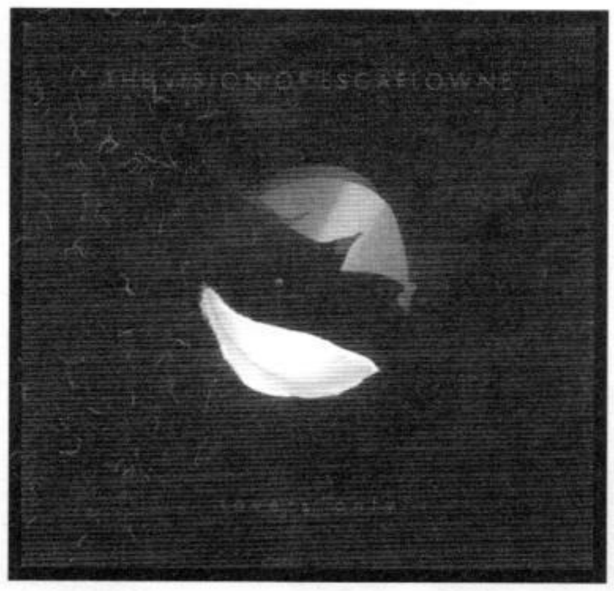
THE VISION OF ESCAFLOWNE - OVER THE SKY
Código: GGG-011
16 tracks.
Duración: 58 min.

Este cd merece especial atención porque tiene lo que todo buena banda sonora debe tener: los temas de apertura y cierre, los mejores cortes instrumentales, un par de vocales añadidos muy logrados y, en general, una buen selección de tracks que lo hacen de compra obligada para los fans de *Escaflowne*. Y además baratito, ¿qué más queréis?.

THE VISION OF ESCAFLOWNE - ORIGINAL SOUNDTRACK 2
Código: GGG-019
17 tracks.
Duración: 54 min.

Es el cd de ambientación por excelencia. La mayor parte de los cortes son innstrumentales, y de lo más variado, combinando las músicas de fondo más populares con algunos temas algo más extraños y que sólo suenan un par de veces en la serie. Los dos temas vocales son en inglés, y son los menos conocidos, pero en conjunto es un cd que no está mal.

THE VISION OF ESCA-FLOWNE- LOVERS ONLY
Código: GGG-073
20 tracks.
Duración: 1 hora, 9 min.



Es, sin duda, el mejor CD de *Escaflowne* disponible en el mercado. Tenemos, cómo no, el opening y ending, y tres temas vocales a cuál más interesante, uno de ellos muy gracioso, interpretado por Merle, en el que describe a su hombre ideal - obviamente, Van-. El resto son los temas instrumentales de la serie, muy bien distribuidos, que hacen que este CD sea agradable de escuchar... aunque no te guste la música de anime.

THE VISION OF ESCAFLOWNE ORIGINAL SOUNDTRACK 3
Código: GGG-020
15 tracks.
Duración: 48 min.

Este tercer compacto de *Escaflowne* es una recopilación de las mejores músicas intrumentales y algunas canciones vocales. Éstas son las correspondientes a las partes más románticas de la historia, como el *Perfect World*, o las dos que Hitomi les dedica a su amores, el *Aoi hitomi* para Allen y el *Hikari no naka he* para Van. La composición es correcta y en general es un cd bastante recomendable.

VOCES

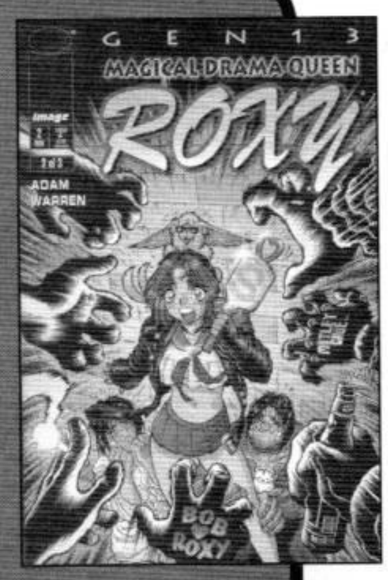
La dobladora más destacada de *Tenku no Escaflowne* es, sin duda, Maya Sakamoto, la que da vida a Hitomi Kanzaki. Cuando estaban seleccionando las voces adecuadas para la serie, los responsables se pusieron de acuerdo en un punto: la dobladora de Hitomi no debía tener mucha experiencia para que quedara más natural, como si fuera una estudiante normal y corriente, con todo lo que eso conlleva. Y mira por dónde, acertaron.

Maya hizo un buen trabajo doblando con corrección a Hitomi; además, tiene una voz muy adecuada para los temas vocales que interpreta a lo largo de la serie, y nos imaginábamos que habría que tenerla en cuenta. Desde entonces ha seguido trabajando, doblando a Kauru en *El Hazard 2* e interpretando el segundo ending de *Clamp gakuen tanteidan, Gift*. Su último trabajo hasta el momento ha sido el tema principal de la nueva serie de *Lodoss, Miracle Sea*. Si bien aún no puede hacerle sombra a grandes "diva" como Megumi Hayashibara o Kikuko Inoue, la chica ha empezado con buen pie.

FICHA
Nació el: 31 de marzo
Grupo sanguíneo: A +
Medidas: No las dice... ^_^

EL ESCÁNER

En el escáner de este mes nos hemos fijado en este "amerimanga" de Adam Warren, el autor de aquella versión manga de *Bubblegum Crisis*. Hemos escogido un derivado de *Gen 13*, este *Magical Drama Queen Roxy*, una especie de parodia-homenaje de las series de magical girls y de *Sailor Moon* en particular (incluso hay un par de sailors por ahí sueltas)



Este curioso personaje, Leonardo DiCappuchino, me recuerda a no sé qué película de barcos que se hundían, pero ahora mismo... Bromas aparte, este chico, aparte de aparecer SIEMPRE con un cartelito y diferente nombre -DiCapahoochee, DiCatwalh, etc- tiene la manía de usar el método Genma para comunicarse. Un verdadero otaku, sí señor.

Y aquí tenemos a la luchadora por el amor y la justicia, en una acción de incógnito...

La princesa Serenity parece no perderse ni una sola fiesta, y aquí la tenemos, con un baño de color rosa...

Como veis, aparte de tener una mascota peluda -y bastante poco adorable, por cierto- Roxy duerme junto a un peluche de Totoro y otro de Jiji, el gatito de Kiki.

Aquí tenemos tres ilustraciones de reconocidos mangakas basadas en los protagonistas de la serie. La primera por Tomoko Saito, la segunda por Urushihara y la tercera por Kenichi Sonoda. Unas colaboraciones de auténtico lujo.

© 1999, Wildstrom Prod.

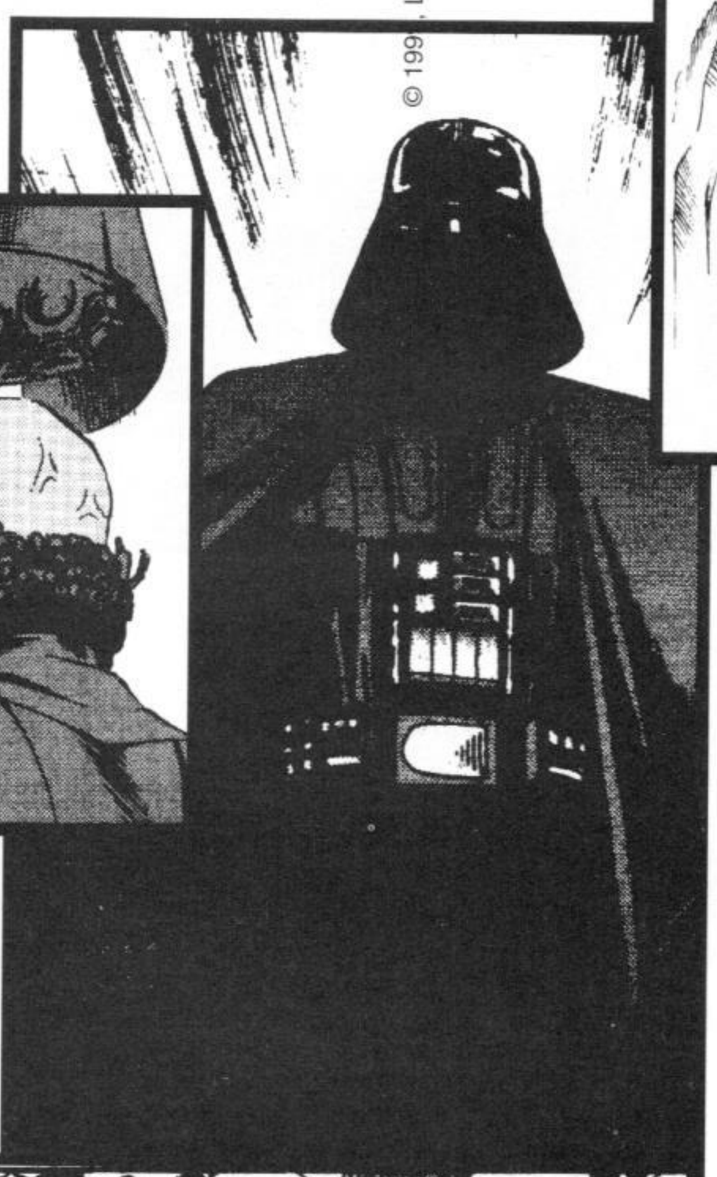
En Japón, el camino más sencillo para convertirse en mangaka, aparte de estudiar Bellas Artes o en alguna escuela de manga, es entrar a trabajar para algún mangaka consagrado como cualquier cosa, para poderle traer el café al maestro o poner sus tramas. Con un poco de suerte es posible que, más adelante puedas dar el salto y pasar al apasionante y lucrativo mundo profesional. Hay muchos que lo han hecho, como Kosuke Fujishima -el de *Ah!Mi Diosa!*- que trabajó a las órdenes de Izumi Matsumoto, el dibujante de *Kimagure Orange Road*.

Pero el que hoy nos ocupa es uno de los dibujantes del manga de *Star Wars*, el encargado de la primera película. Por lo visto el señor Hisao Tamaki no salió de la nada como nos imaginábamos sino empezó en el estudio de un gran mangaka: nos referimos a Kenichi Sonoda. No puede decirse que tenga un estilo muy similar al de su maestro -más que nada porque nos habríamos dado cuenta antes y no habríamos tenido que descubrirlo en los *atogakis* de *Gun Smith Cats*-, pero hay que reconocer que el chico lo hace bien: habrá tenido una buena base. Así que podemos decir que Tamaki tiene dos obras en el mercado español: *Star Wars y Gun Smith Cats*.

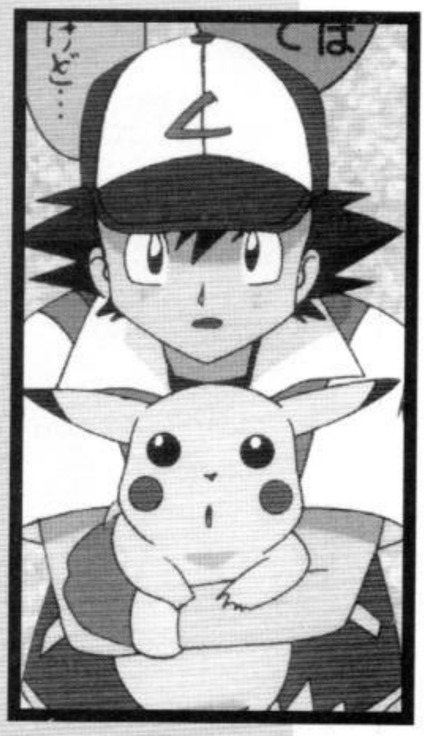
Por cierto, y hablando de *Star Wars*: la prestigiosa revista de cómics americana *Wizard* ha escrito su primera reseña favorable para un manga. Ponen por las nubes al de Star Wars, diciendo que es la mejor adaptación de la Trilogía aparecida hasta el momento. Claro que los americanos han pasado del guión que los japoneses se habían currado y lo han sustituido por los diálogos de las películas, pero suponemos que se refieren a los planos y al seguimiento de la acción, que es literal. Bueno, por lo visto van aceptándonos, ¿no?

© 1999, Kenichi Sonoda, Kodansha

© 1999, Lucas Films LTD



Increíble pero cierto. Después de todo el revuelo que despertó el caso Pikachu, cuando asociaciones conservadoras norteamericanas difundían comunicados diciendo que Pikachu no desembarcaría en los Estados Unidos, el simpático monstruito se ha convertido en un ídolo de los americanos. Primero publican su manga y empiezan a editar la serie de televisión en vídeo -¿incluirán también el famoso capítulo epiléptico?. Pues por lo visto una buena campaña de marketing hace milagros, porque no sólo no han tenido quejas por la publicación de ese manga tan peligroso el año pasado, sino que además de regalar muñequitos en el Kentucky Fried Chicken ahora Viz, la casa encargada del producto, ha anunciado la reedición del manga en vista de la buena acogida que ha tenido. Lo que hace el dinero...

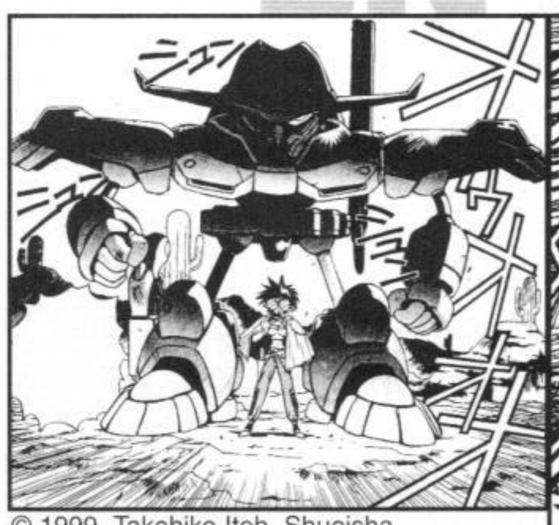


© 1999, Nintendo, creatures, gamefreak, TV Tokyo, Sho pro, JR kikaku

EN CARTERA

Una de las novedades de Planeta para los próximos meses es el casi descono cido *Ryu Knight*. Desconocido en España, pero los japoneses seguro que guardan un buen recuerdo del videojuego y el manga que arrasó en las páginas de *VJump*, la revista de videojuegos populares por excelencia -en la que actualmente se publica la tercera versión de *Dr. Slump* y la segunda de *Cashman*.

Nos encontramos ante un manga juvenil, destinado a un público muy jovencito. La estructura es la típica de un videojuego - a saber, caballero, chica mona con poderes mágicos, un monje, un espía algo extravagante y un elfo- pero en clave de humor. Adeu, el caballero en cuestión, desea ser caballero sobre todas las cosas para cumplir el último deseo de su maestro, y por eso atraviesa el desierto para dirigirse a West Ganzu; intentando ganar algún dinero para comer conoce a Paffy y su grupo, que al principio buscaban lo mismo que él -dinero-, pero después de ver cómo Adeu se deshace de los malos malosos de la región revelan el verdadero propósito de su viaje: la caza y captura del caballero legendario. Paffy, una princesita tonta donde las haya, decide que Adeu es exactamente lo que busca y le propone que se una a ellos. La mayor innovación respecto a otras historias de fantasía heroica es que en *Ryu Knight* hay mechas. Los Ryu tienen ciertos paralelismos con los guymelfs de *Escaflowne*, por eso de ser los "exoesqueletos" de los caballeros, pero su diseño es bastante más desenfadado y su carácter también.



© 1999, Takehiko Itoh, Shueisha

No esperéis grandes alardes imaginativos ni narrativos en *Ryu Knight*. Es un manga pensado para entretener a un público joven, y de paso explotar la popularidad del videojuego. El autor, Takehiko Itoh -no confundir con el de *Geobreeders*- tiene un buen estilo, pero debería repasar la lección en la que le enseñaron composición de viñeta, porque las suyas no pueden ser más confusas. De verdad, a veces cuesta seguir la acción con tanta onomatopeya y viñeta rara. Los diseños son monos y bastante resultones, pero no pasan de ahí.

Se trata de una serie que funciona a base de ciertos tópicos, una especie de parodia-homenaje a las series de fantasía de toda la vida. En fin, que si tenéis algún hermanito/a al que queráis aficionar a esto del manga -ya se sabe que entre dos se pueden comprar más series- éste es vuestro manga ideal.

ADEU EN LA TELE

¿Os había dicho que *Ryu Knight* estaba basado en un videojuego para aumentar su popularidad? Pues aún nos queda otro producto de lo más comercial: una serie de televisión. Fue emitida en 1994 y si tenemos que fiarnos de las revistas especializadas de la época fue bastante popular, ya que solía ocupar las primeras páginas para darle a sus lectores lo que querían: alguna cosilla más sobre las aventuras de Adeu, Paffy y el resto de colegas estrafalarios que los acompañan. El diseño de personajes era clavadito al del anime, así que sus fans no tenían ningún tipo de problema para reconocer a los personajes. Bueno, eso sí, Paffy tiene el pelo azul, pero aparte de eso... Por lo visto era el típico producto para todos los públicos, así que no hay más que esperar a que alguien se dé por aludido y ¿quién sabe? Tal vez la veamos en la tele...

© 1994, Takehiko Itoh, Shueisha, Sunrise

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE
LOS MEJORES COMICS EN:

imagenes COMICS

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO
CONCEPTO DE TIENDA EN:

imagenes SHOP

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

EL BOLETÍN
PRESENTA

TORPEDO COMICS

C. ROSEND NOBAS Nº13,
08018, BARCELONA.
TEL/FAX. 93 232 14 59
TENEMOS UN EXTENSO CATÁLOGO
DE MATERIAL ATRASADO SOBRE
MANGA (NORMA, GLENAT, ETC.)
Y TODAS LAS PELICULAS
DEL CATÁLOGO DE
MANGA FILMS.

PIDE NUESTRO
CATÁLOGO DE VENTA
POR CORREO A : EL
BOLETÍN, C. CERDEÑA
Nº 112, 3º 4ª, 08081
BARCELONA

ESPAÑA

Ya podéis encontrar en vuestros kioscos el segundo especial de la revista Dokan, un especial Salón del Manga que consiste en un CD que contiene música y vídeos de series como Ruronin Kenshin, Evangelion, Maison Ikkoku, etc.

Manga Vídeo aprovechando el "tirón" comercial del Zorro de Banderas, ha sacado a la venta una película de anime titulada La leyenda del Zorro. Fue una serie que Antena 3 emitió hace unos tres años y que nos contaba la historia de siempre: que si los soldados eran malos y el hijo del rico hacendado se dedicaba a combatirlos y a enamorar a Lolita... La serie en sí estaba bien, y esta película será, como mínimo, tragable.

Los dos grandes lanzamientos de Normal para este año, el nuevo manga de Record of Lodoss Wars y el Dark Hair Captured de Ryusuke Mita ya tienen fecha de salida: si todo va bien estarán en la calle en marzo: el mes que viene, más datos.

Hay una nueva revista en el mercado llamada Minami 2000, prima de Dokan y dirigida por nuestro colega Lázaro Muñoz. No intenta ser una revista de actualidad sino profundizar en los temas más diversos. Eso sí, seguro que, con Lázaro, es entretenida.

Los abonados a VíaDigital debéis estar al loro, porque ha empezado a pasar sin previo aviso Evangelion. Tal y como pasó con *Escaflowne*, podéis disfrutar del anime revelación en vuestra casita así como multitud de películas de los géneros más diversos.

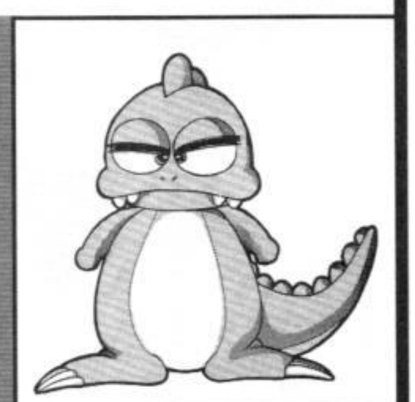
© 1999, Bird Studio, Toei Doga

Cuando leáis estas líneas Canal 33 habrá empezado la emisión de Dragon Ball GT y Mazinger Z en sustitución a Lady Oscar y Dragon Ball Z, respectivamente. Por un lado, las fechas de emisión de GT por televisión se confirman - se supone que en marzo empezará su emisión a escala nacional- y por otro, volvemos a tener a nuestro amigo Mazinger de nuevo entre nosotros.

© 1996, Yuzuru Yashiro, Kadokawa, Sunrise

La primavera va a llegar con un inesperado regalo para los otakus: el manga de Escaflowne. En concreto, será la versión shojo de dos tomos, el dibujado Yuzuru Yashiro. La colección será Biblioteca manga y en cuatro cómodos números tendréis el manga completo.

Canal 33 ha sustituido Candy Candy en su programación por otro shojo, en este caso menos culebrónico. El escogido ha sido Muka Muka Paradise, la historia de un dinosaurio que vive con una familia japonesa de lo más normal...



Más o menos. Como curiosidad, la dibujante del manga es la misma de *Candy Candy*, Yumiko Igarashi (¿habrán comprado un pack? Ya han emitido *Candy Candy*, *Georgie* y ahora esto, todo de la misma autora...)

Camaleón Ediciones, como si del canto del cisne se tratara, ha editado en su colección tankoubon un recopilatorio con las mejores historias del Sukebe, un manga que parodiaba eróticamente mangas tan famosos como Alita, Video girl Ai o Dragon Ball. Tenemos historias de *Núria Péris, Roger Ibáñez, Germán García, Álvaro López, Nacho Fernández* y *Carlos Javier Olivares*, entre otros. La sugerente portada es obra de Ismael Ferrer; es una oportunidad única de tener las mejores parodias eróticas en un formato cómodo y bonito.

© 1999, Camaleón ediciones

El Salón del Cómic se presenta interesante. Planeta tiene lanzamientos tan interesante como Cowa!, de Toriyama, o la segunda parte de Detective Conan, que estará con nosotros seis tomos más. Pero el plato fuerte es, sin duda, el I"s de Katsura, que por fin será publicado en España. Más vale tarde que nunca...

© 1999, Masaazu Katsura, Shueisha

por Minami.

RUROBIN KENSHIN

Aparte de las magical girls y la series de mechas, en Japón hay otro género que atrae bastante a las multitudes: el histórico, con samurais, ninjas y todo lo que eso comporta. Así que no es de extrañar que un manga hiperfamoso como *Ruroni Kenshin* generara una serie igualmente famosa.

Pero ha sido una de esas que han pasado con más pena que gloria para el otaku occidental. Los norteamericanos ahora empiezan a disfrutar del anime gracias a su excelente sistema de fansubs, y de rebote los europeos estamos aprendiendo a disfrutar de esta saga de la era Meiji japonesa, mientras que en Sudamérica ya ha sido emitida bajo el título de *Samurai X*. Nos encontramos ante una serie con una calidad técnica decente, con una buena mezcla de acción, combates apasionantes, humor y romance sabiamente velado. Si a todo esto le sumamos un diseño de personajes correcto y soberbio en algunos casos y una banda sonora destacable tenemos una serie de televisión de éxito.

La Historia

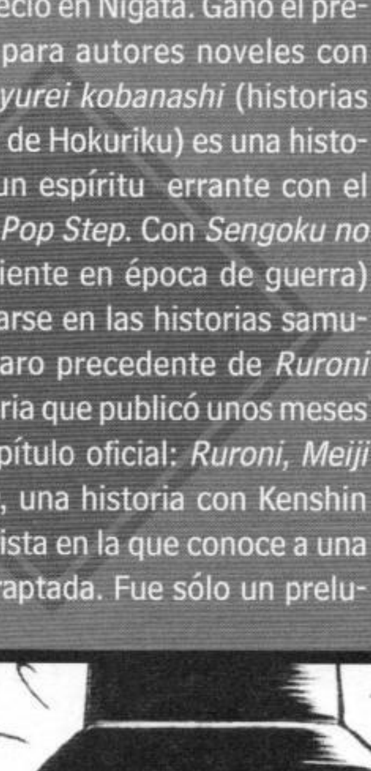
Situémos: año 1879, once años después de la restauración de la Era Meiji. Kenshi Himura camina por las calles de Tokyo cuando una joven le llama Hitokiri Battosai y le desafía. Ella es Kaoru Kamiya, la heredera de la escuela Kamiyakasshinryuu, e intenta matarlo porque cree que es un asesino que está desprestigiando su escuela. Tras hacerle ver su error, Kaoru se topa con el asesino que está buscando, pero es muy superior a ella y Kenshin la salva de una muerte segura. A pesar de su inofensivo aspecto, Kaoru no iba tan errada: Kenshin es en realidad Hitokiri Battosai, un asesino político al servicio de los "revolucionarios", encargado de matar a los altos cargos del sistema político anterior. Cuando consiguió sus objetivos, es decir, la instauración del nuevo régimen, abandonó su "oficio" y se dedicó a recorrer el país como ruronin, un samurai sin amo que ayuda a las gentes. Para reafirmar aún más su propósito de no matar a nadie más, su espada es de lo más particular: es una sakabato, tiene el filo invertido, por lo que puede dejar fuera de combate a su oponente pero no matarlo.

Tras salvarla, Kaoru le pide que se quede con él para que, según palabras textuales, le preste su fuerza un tiempo para poder reconstruir su dojo... y su reputación.

Ahora que Kaoru tiene un maestro, necesita alumnos. El primero de ellos es Yahiko Myojin, un crío que robaba carteras para la yakuza local y que tras ser salvado por nuestros amables protagonistas

EL MANGA

Si primero has visto la serie de televisión, el manga será una agradable sorpresa. El grafismo de Watsuki es agradable, con un buen nivel de detalles y un trabajo cuidado. Es un buen narrador, y sabe romper los momentos de tensión o solucionar los callejones sin salida con un buen gag. No puede decirse que haya grandes cambios entre ambos productos, sólo diferencias puntuales, como la manía que tiene Kenshin de llamar la atención de Kaoru tirándole de la coleta o las palizas que ella le propina, al más puro estilo Akane Tendo. Pero con la serie de televisión acabada y el manga publicándose, hay algunas novedades, como la existencia de una señora Himura...



EL AUTOR

Nobuhiro Watsuki nació en 26 de mayo de 1970 en Tokyo, aunque creció en Nigata. Ganó el premio *Shonen Jump* para autores noveles con *Podmac. Hokuriku yurei kobanashi* (historias cortas de fantasmas de Hokuriku) es una historia estudiantil con un espíritu errante con el que ganó el premio *Pop Step*. Con *Sengoku no mikazuki* (luna creciente en época de guerra) empezaba a interesarse en las historias samurais, pero el más claro precedente de *Ruroni Kenshin* es una historia que publicó unos meses antes del primer capítulo oficial: *Ruroni, Meiji kenkyaku romantan*, una historia con Kenshin Himura de protagonista en la que conoce a una chica que luego es raptada. Fue sólo un preludio de lo que la historia podía llegar a ser...

SHONEN JUMP

Kenshin es el manga estrella de esta revista, donde se publicó *Dragon Ball* –en general, las obras de Tori- o *Video Girl Ai*. Actualmente encontramos, aparte de *Kenshin*, mangas como *I"s* o *Hunter x Hunter*, por poner algo que os pueda sonar...

© 199, Nobuhiro Watsuki, Shueisha

GALERÍA DE PERSONAJES

Kenshin Himura

Este delgado hombrecillo de 28 años fue uno de los asesinos políticos de los instauradores del gobierno Meiji. A causa de su expresión conciliadora y su voz dulce, sus oponentes tienden a subestimarlo (que ya le va bien). Su dulce y amable forma de ser –usando un japonés hiperformal- es en realidad una máscara para ocultar su otra naturaleza, la de Battosai. Es algo así como esquizofrénico, en situaciones extremas sufre el riesgo de volver a convertirse en el cruel asesino. Por eso no quiere matar a nadie más, para que su lado oscuro no resurja.

Kaoru Kamiya

Diecisiete años hermosos. Kaoru vive sola desde la muerte de su padre, y es la única heredera de su escuela de lucha, que usa la espada sólo como defensa. Acoge a Kenshin después de que le salve la vida, y depende mucho de él. Está atemorizada con que Kenshin se vaya un día sin avisar siguiendo su destino de ruroni, e intenta evitar por todos los medios que su faceta de asesino resurja, porque sino sabe que lo perderá para siempre. Es una chica de carácter fuerte, independiente y una desastrosa cocinera, cosa que Yahiko y Sanosuke no paran de recordarle pero que a Kenshin no parece importarle demasiado (Ah, *l'amour*...)

Yahiko Myojin

A sus diez años era carterista, pero gracias a Kenshin y Kaoru logra salir de la organización y empieza a entrenarse para, algún día, ser como Kenshin. Es el típico chaval con aspiraciones, con mucha voluntad, temperamento voluble y cuya mayor obsesión es poder empuñar algún día una verdadera katana.

Sanosuke Nagara

Su historia es muy típica: malo que se pasa al mando del bueno porque se da cuenta de lo maravilloso que es. Sanosuke, a sus 19 años, es un buen luchador –sólo hay que ver la espada de despiezar caballos que empuña-. Tenía motivos propios para matar a Kenshin al ser el único miembro restante de la Sekihoutai, un grupito armado que los revolucionarios diezmaron años atrás. Pero tras ver que ha cambiado y entererse de que no era el asesino que buscaba, se tranquiliza y se une al dojo.

Shishio

Es malo, es un asesino, y desea que Japón caiga en su poder. Oficialmente, es el sucesor de Kenshin desde que se retiró del "servicio activo", y quiere acabar con él porque es una amenaza. Es uno de esos malos con ideales y sin escrúpulos, pero que conserva ese honor samurai: mejor dejar vivo al oponente para volver a enfrentarse a él.

Tres de los protas: Kaoru, Kenshin y su primer enemihgo serio. Abajo, una bonita imagen de familia.

se instala en su casa y se dedica a aprender kendo. El siguiente huésped de la casa Kamiya es Sanosuke Sagara, un tipo que primero intentó matar a Kenshin para ser famoso y más tarde se pasó a su bando cuando vio lo bueno que era.

La trama es de lo más variada: tenemos peleas con traficantes de droga –el opio, de donde se extrae la heroína, era una droga muy común en aquellos tiempos-, enfrentamientos con matones, yakuzas, intrigas políticas y, cómo no, el malo de turno que quiere dominar Japón, y hay la suficiente acción como para que resulte una serie altamente entretenida.

© 1998, Nobuhiro Watsuki, Shueisha, Fuji TV, SPE, Visual Works

Pelis y Ovas

Un producto tan popular como *Kenshin* pedía a gritos más derivados. Aparte de los CD recopilando la música de la serie, hay varios especiales de televisión, en concreto los episodios 20, 44, 63 y 67. Este mismo verano se ha estrenado una película de hora y media de duración donde Kenshin y sus colegas se meten en una nueva aventura con malo maloso incluído. Lo más curioso del caso es que la mayor parte de los espectadores que fueron a los cines eran jovencitas... En febrero aparecerá una OVA de cuatro episodios titulada *Ruroni Kenshin Jinshuhen* que cuenta la primera lucha de Kenshin contra Aoshi, uno de los primeros enemigos a los que se enfrenta en la serie regular. Pero además es hay un capítulo inédito, el que tendría que haber sido el número 95, en el que Kenshin y Kaoru van al cementerio, y al volver les pilla una tormenta y deben refugiarse en una cabaña... No hay más información, pero se prevee un *happy end*.

Kenshin tiene otras facetas, como un RPG para Playstation de lo más apañado. Para poder vencer a tus contrincantes, primero debes entrenarte en el gimnasio, porque sino no puedes usar las técnicas... Y si sois muy fans, podéis haceros con los CD-rom con imágens y canciones de la serie, que incluyen casi 400 ilustraciones así como los mejores cortes musicales.

Eso de tener un asesino sanguinario como otro yo debe ser bastante duro...

¿Que Hay de Cierto en Todo Esto?

Durante siglos, el sistema político de Japón fue muy rígido. En la punta de la pirámide teníamos al emperador, que en la práctica no tenía poder real. El país estaba en poder del shogun, que controlaba realmente el cotarro. Japón estaba dividido en provincias controladas por daimios, los señores feudales, que tenían bajo su mando ejércitos de samurais. Si llegaba el caso, el shogun podía llamarlos para que le apoyaran con sus ejércitos. En la base estaban los mercaderes, agricultores, artistas y demás oficios. Pero durante el periodo Tokugawa el poder de las "clases dominantes" fue menguando mientras los comerciantes se enriquecían, y Occidente presionaba para entrar en su mercado. Muchos samurais despreciaban al gobierno por hacer tratos "indignos" con los extranjeros; dos provincias, Satsuma y Choushuu –que sumaban un tercio de los samurais de todo el país-se aliaron para atacar Edo, la capital. El bakufu, el gobierno, pudo reunir suficientes fuerzas para repeler el primer ataque, pero los "rebeldes" llegaron al poder en una segunda ofensiva. Decidieron modernizar su país para poder competir con Occidente: durante esa época se construyó el primer tren de vapor, se importaron las películas y se puso de moda la ropa occidental. Por lo que sabemos, Kenshin debía pertenecer a este grupo de revolucionarios, y además conocía muy bien a los gobernantes de la oligarquía, lo que confirma su calidad de asesino. Dejando de lado ciertas licencias narrativas, es un manga bastante bien ambientado.

PARA SABER MAS

Aparte de haceros con algún buen libro de historia japonesa, podéis recurrir a la red, en concreto a estas páginas:

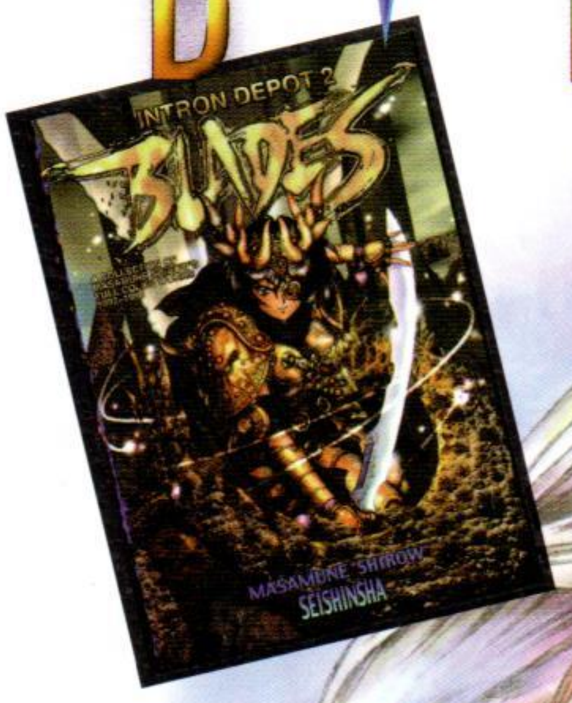
Ruroni Kenshin Archive
http://rka.crosspaths.net//kenshin2.html

The Rurouni Kenshin Temple
http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/9356

Why I Hate Hirmura Kenshin/Why ShiShiO Should Have Won
http://users.deltanet.com/~ashram/Vegeta/ShiShiOPage.html

por Minami.

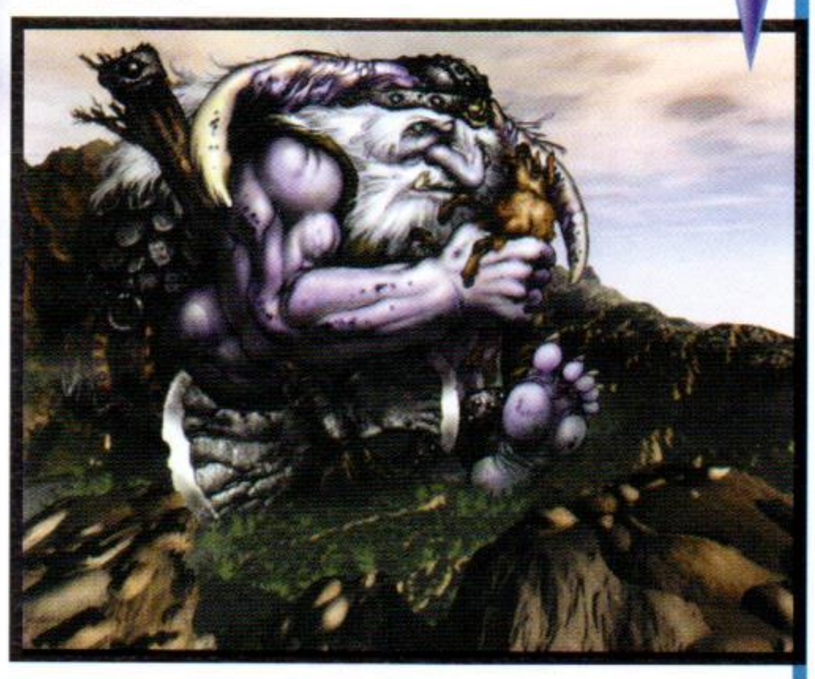
B·L·A·D·E·S



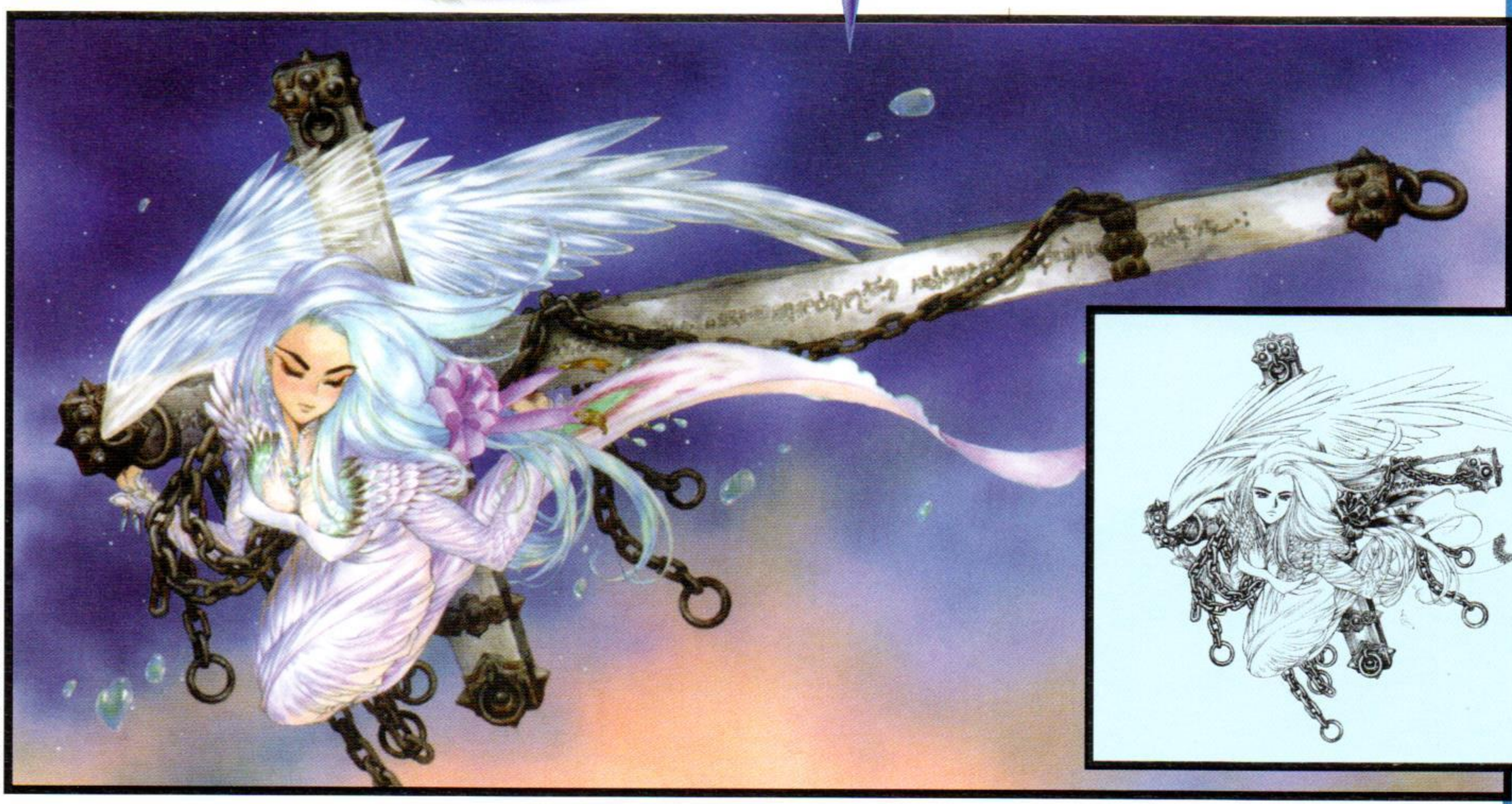
Dicen que lo bueno se hace esperar, pero este segundo libro de ilustraciones de Shirow ha tardado lo suyo... bien, aquí lo tenemos y es una auténtica gozada: eso sí, sólo ilustraciones de temática fantástica. Para los interesados, el ISBN es el 4-87892-156-0 y la editorial Seishinsha.

FICHA
Autor: Masamune Shirow
Editorial: Seishinsha

Os juramos que esta ilustración también es de Shirow... Es un enano que realizó para un juego de cartas Magic, y es una de las más buscadas del maestro.



Para que veáis que del dicho al hecho hay un trecho aquí tenéis los procesos previos que realizó Shirow para llegar a la ilustración inferior. La de la izquierda es un previo bastante pulido, pero al final decidó cerrarle los ojos.



© 1999, Masamune Shirow, Seishinsha

GRIFFON

por Annabel Espada.

GASARAKI

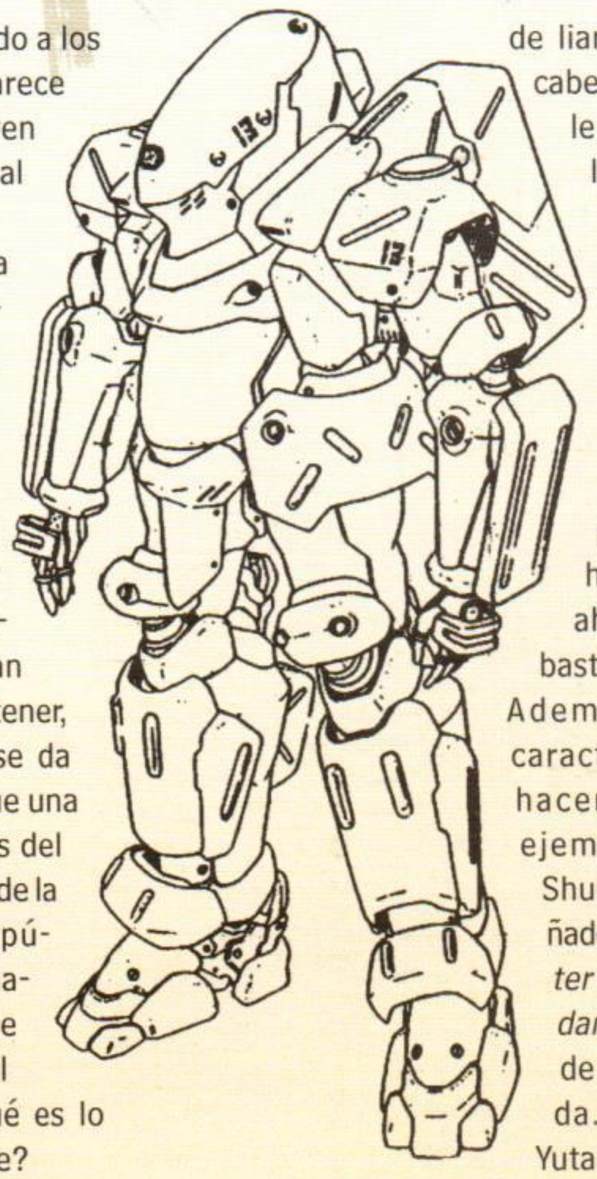
Cuando una serie despierta tanta expectación como *Evangelion*, todos empiezan a buscarle sustitutos. Sunrise ya ha presentado dos posibles candidatos: de momento *Brain Powerd* no parece haber cuajado lo suficiente como para emular a la obra de Gainax, pero ahora prueban suerte con un nuevo anime de mechas, una nueva vuelta de tuerca: *Gasaraki*.

¿MECHAS OTRA VEZ?

La cosa parecía estar clara: debía ser una serie de mechas, que es lo que parece atraer a todos los públicos; y también debía tener un argumento interesante y que se saliera del tópico "luchemos contra los extraterrestres", que parece estar un poco pasado de moda. Así que Toru Nozaki, el guionista, decidió hacer una historia filosófica, la búsqueda del yo interno. Y que de vez en cuando salieran robots espectaculares, claro.

La trama está situada en un futuro cercano, en el siglo XXI. Yushihiro Gowa, perteneciente al prestigioso clan Gowa, es el encargado de desarrollar lo último en armas tácticas. Además, a ratos libres, es el sucesor de una escuela de danza tradicional llamada Gasara. Durante un experimento en el que estaba llamando a los gasaraki de su clan se le aparece Miharu, una misteriosa joven que le advierte que va por mal camino.

Yushihiro pilota al mecha Ishtal, un mecanismo creado gracias a la tecnología oni no te-mano del demonio- y que, por lo que parece, es de lo más versátil. La existencia y efectividad de Ishtal parecen estar probadas, ya que la misma ONU recurre a ellos para solucionar conflictos. Yushihiro es enviado a un pequeño país asiático porque han detectado un arma táctica que no deberían tener, pero su sorpresa es mayúscula cuando se da cuenta de que una de las pilotos del arma táctica de la pequeña república es Miharu, la chica que le advirtió del peligro. ¿Qué es lo que pretende?

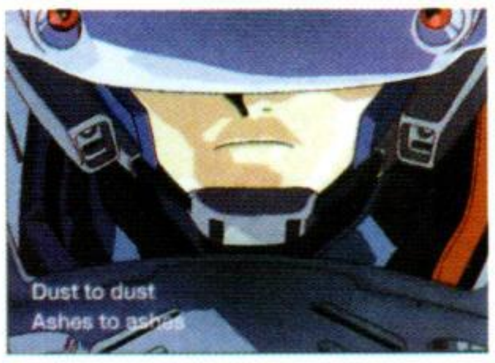


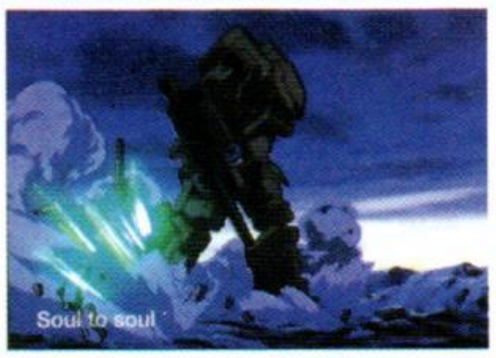
LA ESENCIA

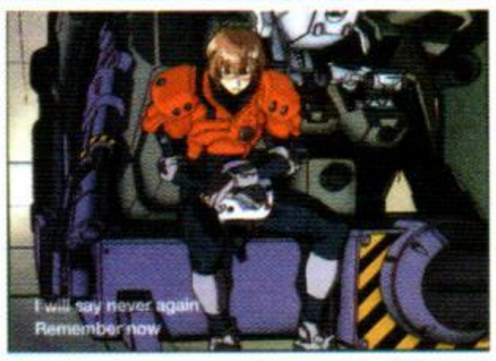
Yushihiro está tan liado que no sabe qué pensar, así que decide liarse la manta a la cabeza e irse a ver si se le despejan un poco las ideas. Es, ni más ni menos, la historia de cómo el protagonista se hace adulto. Dicho así no parece demasiado emocionante, pero por lo que hemos visto hasta ahora parece estar bastante bien llevado. Además, tiene otras características que lo hacen destacar: por ejemplo, contar con Shuko Murase, el diseñador de *Vampire Hunter* y de varios *Gundams*, que es un sello de calidad garantizada. Los mechas de Yutaka Izubuchi son de lo más espectaculares -sólo tenéis que fijaros en este espectacular Ishtal -aunque, sin haberlo visto animado, no podemos decir qué tal funciona.

LAS CLAVES

Una innovación respecto a otros animes es que tanto el opening como el ending cambian en cada capítulo.



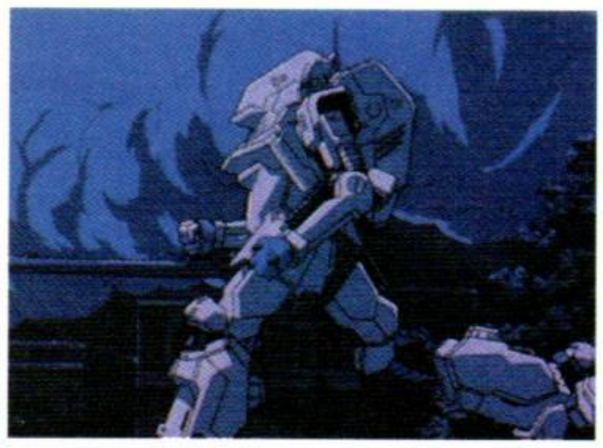




© 1999, Sunrise

Son extensiones del capítulo emitido: el opening te da una idea de qué va a pasar, y el ending te dice cómo evolucionan los sentimientos de los protagonistas. Pos ejemplo, aquí tenemos un ending: Miharu está enamorada de Yushihiro y él tiene una confianza ciega en ella. Por lo tanto, Yushihiro no tiene ninguna duda de que ella dispara una flecha hacia él... y de que no le va a hacer daño, claro.

La mezcla entre la tecnología punta y lo tradicional convierte a *Gasaraki* en un producto especial. No sólo porque parece encerrar un simbolismo verdadero, algo parecido a *Evangelion*- quizás un poco más en serio- sino porque da la impresión de ser una obra llena de detalles muy japoneses, muy tradicionales. No sé si esto es bueno o malo para nosotros, porque estas cosas son las que se nos suelen escapar a los occidentales y suelen dejar a medias. Pero personalmente creo que nos encontramos ante una de las revelaciones de la temporada. No sé si llegará tan alto como *Evangelion*, pero como mínimo tiene la calidad y el buen guión necesario para cautivar el corazón del público nipón. Esperemos que, si la publican en nuestro país, también nos cautive a nosotros.



Aquí podéis ver a qué me refería: Miharu está disparando su arco zen hacia Yushihiro, y él parece no sentir ningún temor. Con lo que deducimos que muy enemigos no deben ser.

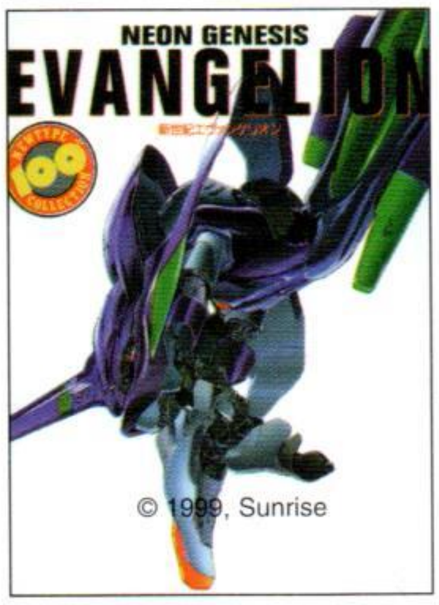
Quién lo diría, pero estamos ante un antes y un después: estas adorables señoritas son Miharu.

por Minami.

EVANGELION 100%

LIBROS

Norma parece decidida a recuperar su línea de art-books traducidos al castellano; empezó con el *U-Jeune*, el art-book de chicas monas de U-Jin, pero desde entonces el proyecto parecía abandonado.



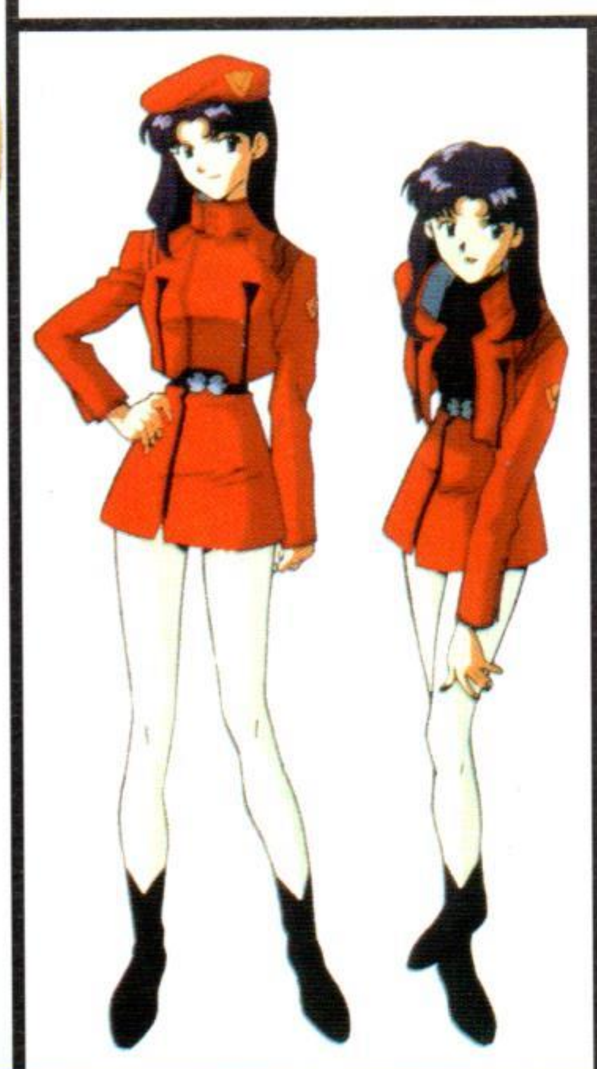
Pero tras el éxito de *Neon Génesis Evangelion* esta línea de productos vuelve a la carga, en concreto con el libro de ilustraciones más buscado por los fans de la serie: el *100 % Newtype*.

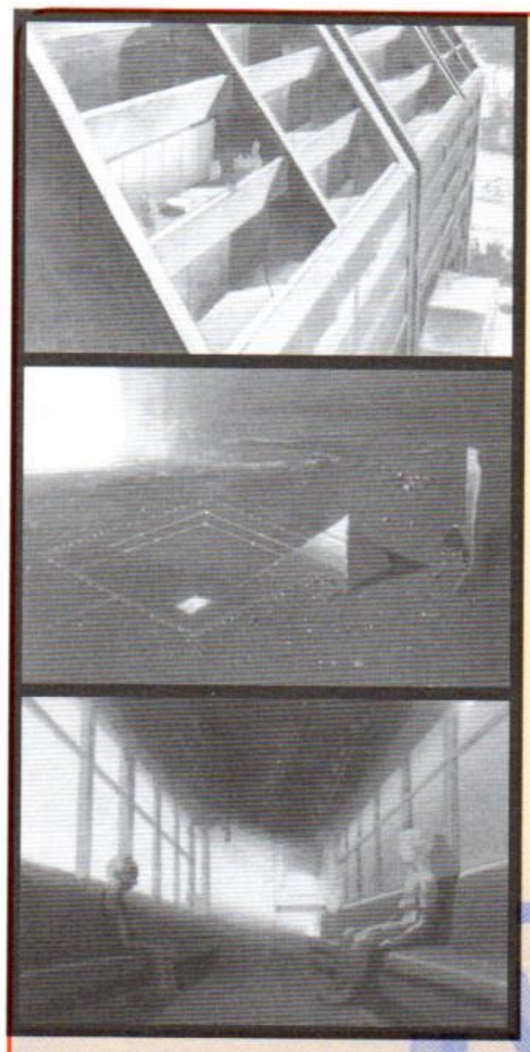
El título no es al azar, ya que las ilustraciones grandes y bonitas que aparecen al inicio del libro son las que han ilustrado, en algún u otro momento, los artículos que la revista japonesa *Newtype* dedicó a la serie. Así que, por ese lado, parece una compra obligada para los aficionados a la serie, ya que hay ilustraciones para todos los gustos, algunas vistas hasta la saciedad y otras más desconocidas.

Pero lo que diferencia este libro de los otros dos -el *Adam*, dedicado a las ilustraciones de los chicos y el *Eve*, dedicado a las féminas de la serie- es que, además de más de setenta ilustraciones a color de Shinji, Asuka, Rei y el resto del grupo tenemos una buena guía de episodios -que estará traducida, claro- y los diseños de personajes y escenarios, que abarcan todos los aspectos posibles de la serie, desde los detalles de todo el vestuario de los protagonistas durante los 26 capítulos hasta los más nimios detalles del Geofront, el armamento de los Eva, los diseños de los ángeles, el despertador de Misato... pasando a los diferentes diseños del logo de Nerv que realizaron y los tipos de letra que usan durante toda la serie para el nombre de la organización. Es decir, todo lo que han tenido que diseñar.

En resumen, y a riesgo de parecer pesada: si os gusta *Evangelion* a morir, es vuestro libro. Y si no sois fans tan radicales pues... bueno, al menos está en castellano y podréis leer las notitas explicativas. Son muy instructivas.

FICHA
Autor: GAINAX
Editorial: Kadokawa
Año: 1999





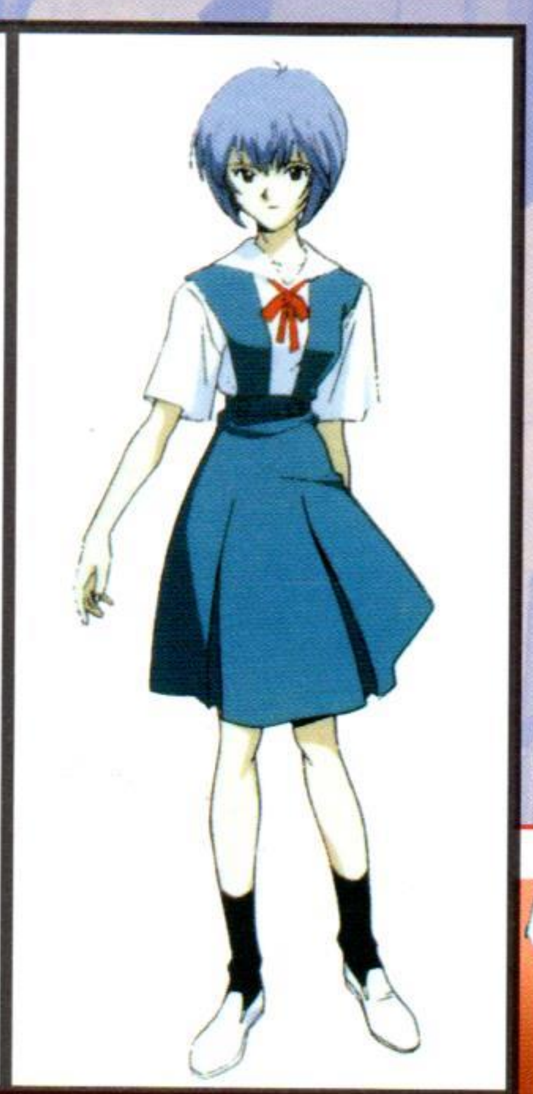
A estas alturas, quien más o quien menos ya sabe de qué va *Evangelion*. Todos conocéis a los personajes, sabéis el argumento de las películas, incluso hay quien las ha podido ver. Pero con una serie tan compleja seguro que hay cosas que se han quedado en el aire...Una de ellas es ya un clásico en las discusiones sobre la obra de Gainax: ¿quién mató a Kaji? Porque sospechosos no faltan. Tenemos a Misato, la preferida por el público, a Ritsuko y a Fuyutsuki, sin olvidar a nuestro amigo Gendo. Casi todos los indicios señalan a Misato, por el ataque de nervios que tuvo cuando oyó el mensaje del fallecido en su contestador. Pero por ser la más evidente es quizás la más improbable -vaya, tendré que dejar de leer *Detective Conan* una temporada-.

Puede que Misato no fuera la asesina pero que estuviera al tanto de que Kaji estaba condenado al haber sido descubierto. Ritsuko, ahí donde la veis, es una de las mayores sospechosas: nadie duda de que tiene el coraje necesario para hacerlo. Lo mismo podemos decir de Fuyutsuki, que pudo haberlo hecho por iniciativa propia o por orden del mandamás de Nerv, el papi de Shinji.

Otra incógnita era el saber si Misato estaba embarazada o no. ¿Recordáis cierta pastillita que Misato debería haber tomado después de un... ardoroso encuentro con Kaji? Según fuentes extraoficiales, podría haber sido un anticonceptivo, pero si no lo tomó... Eso también explicaría que se pusiera a llorar como una loca cuando escuchó el mensaje; tal vez ella no lo mató, pero como buena militar, si estaba al tanto de su condena, tuvo que callar sin poder salvar al padre de su hijo.... Pero como nada está probado, sólo podemos hacer conjeturas.

Otra preguntilla es la verdadera naturaleza de Lilith. Por lo visto esta simpática señora fue la primera mujer de Adán, pero le salió feminista y decidieron expulsarla del paraíso. Ella se buscó la vida y acabó encontrando un marido a su gusto: sus hijos son los que forman el Árbol de Sephirot, un símbolo hebreo. Nuestros amigos de Gainax han modificado la Biblia a su gusto, pero podemos decir que, en esencia, es nuestra Lilith. Ah, por cierto, no os molestéis en buscar esta historia en la Biblia: por lo visto en la Edad Media la encontraron poco recomendable y aplicaron las tijeras...

Y así llegamos a los simbolismos de *Evangelion*. Dejando de la lado el desesperante final, hay un montón de bromas privadas entre los componentes del estudio Gainax. Por ejemplo, Pen Pen es un homenaje a Toshio Okada - el Takada de *Otaku no Video*- porque por lo visto adoraba el aire acondicionado y su cuarto parecía Siberia. Así que a la hora de crear una mascota se decidieron por un pingüino. Por otro lado, eso de que sin el cable de alimentación el Evangelion sólo tenga cinco minutos de autonomía está sacado de Astroboy, que por lo visto tenía un problema similar. Otros detalles, como que Shinji sea el mismo diseño de Nadia pero con pelo corto o que los ojos de Rei fueran rojos para que quedaran mejor en el posible videojuego nos demuestran que *Evangelion*, además de una ida de olla, es una obra de autor.



por Eulalia Dolz.

TEATRO MANGA

Si bien Akira Toriyama es bien conocido por sus historias largas como *Dragon Ball* o *Dr. Slump*, es un autor que se desenvuelve muy bien en las historias cortas, y sus *Teatro Manga*, los recopilatorios de historias, son una manera fácil de seguir la evolución del autor.

En este tercer volumen está englobado claramente en la etapa post-*Dragon Ball*. El estilo está muy definido, y no hay demasiados experimentos. Lo cierto es que algunas historias dan la impresión de querer conectar excesivamente con el público sin preocuparse en contar o no una buena historia, pero el caso es que, en general, son entretenidas. Tenemos un poco de todo, una historia de un samurai de cuatro años decidido a vender setas o la historia de Mamejiro, un chaval que se mete a delincuente porque su padre le ha robado un helado.

Las historias más largas son la de el guerrero ahorrador, *Cashman*, un pobre alienígena que queda retenido en la Tierra porque se ha quedado sin combustible; y claro, ya que el combustible que necesita es oro y en nuestro planeta va tan caro, debe usar sus poderes para salvar a la gente... Previo pago, naturalmente.

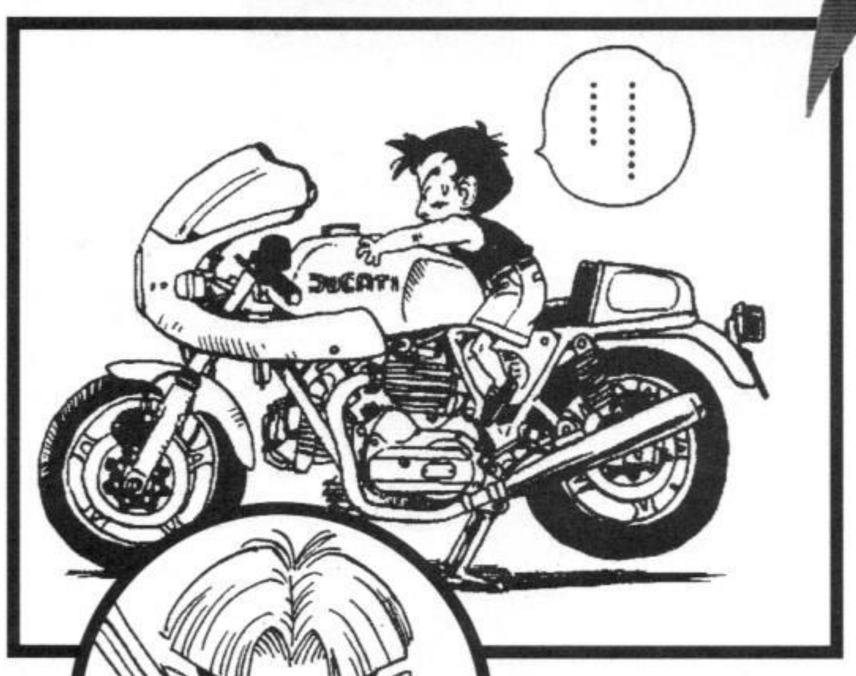
Dub & Peter 1 es la historia de un hombre y su coche. Dub está convencido de que no liga porque no tiene coche, y le pide a su colega que le construya un super deportivo para llevar a las chicas de paseo. En fin, una colección de historias pintorescas algo rebuscadillas.

Pero la estrella indiscutible de este volumen es *Ackman*, un demonio que debe entrar en la vida adulta y vender almas al gran diablo para conseguir dinero, que ya tiene 200 años y ya va siendo hora de que se gane las lentejas. Acompañado de su fiel sirviente recorre el mundo en busca de almas para vender, pero

mira por dónde tiene suerte. Su enemigo acérrimo, Ángel, está convencido de que el fin justifica los medios cada vez que lo ve lo ataca con todo lo que tiene a mano, y de este modo mata a varias personas - Ackman, obviamente, recoge sus almas- con lo que el pobre angelito se ve envuelto en un problema moral: ¿debe destruir al demonios aún a riesgo de matar a todos los habitantes de la ciudad?

Esta última historia es tal vez la más sólida, pero no deja de ser una sucesión de gags y enfrentamientos entre Ackman y Ángel, sin llegar a ninguna parte. La impresión general es que, si Tori se hubiera trabajado un poquito más los guiones podríamos tener alguna historia un poco más sólida. Pero de todos modos, sigue siendo un buen recopilatorio de lo último de Tori.

FICHA
Autor: Akira Toriyama
Editorial: Shueisha
Año: 1998



ACKMAN
A pesar de protagonizar sólo la cuarta historia, es el protagonista indiscutible del manga. Es un demonio de 200 años que empieza a moverse en el mundo exterior... Y a conseguir almas, claro.

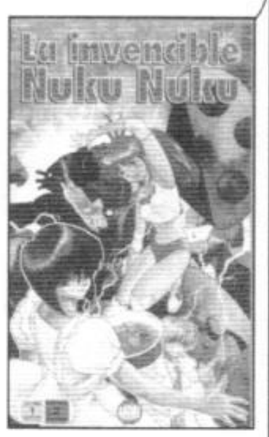
ANGEL
El enemigo jurado del demonio Ackman. Intenta matarlo a cualquier precio, pero siempre acaba matando a algún inocente...

© 1998, Akira Toriyama, Shueisha

por Annabel Espada.

CAT GIRL NUKU NUKU

Si os gustan la chicas monas y alocadas, Nuku Nuku os va a encantar: es preciosa, con movimientos y actitudes felinas, una fuerza desmesurada y de lo más adorable.



Quién le iba a decir a Yuzo Takada cuando dibujó las primeras páginas de esta serie que llegaría tan lejos... con tan poco trabajo por su parte, todo sea dicho. Tan sólo salieron 3 entregas cuando le ofrecieron adaptar su nuevo manga en formato OVA, y como le solicitaron los diseños aparcó el manga y se dedicó a diseñar a la chica gato más adorable de todos los tiempos: Nuku Nuku.

La primera serie de OVA consta de cuatro capítulos, en los que nuestra gatita de pelo rosa siembra la destrucción por doquier. Ryunosuke sólo le pide un regalo a su padre: quiere que le salve la vida a un gatito malherido que ha encontrado. Y el padre, un genio de la cibernética, le da un nuevo cuerpo al cerebro de gatito: en concreto, el de Natsuko, una chica humana... aparentemente.

Así que tenemos una cyborg con cerebro gatuno que persigue ratones, adora el queso y la leche y duerme enroscada en los rincones. En vista del éxito del proyecto los de la empresa Mishima intentan hacerse con Nuku Nuku a cualqueir precio, pero su fuerza descomunal y su inocencia –porque eso sí, es MUY inocente- desbaratan todos los planes...

Dejando de lado el primer episodio, el de presentación, los tres restantes nos presentan las posibilidades de una chica con un cerebro algo limitado... En uno de ellos Nuku Nuku decide conseguir un trabajo a media jornada para tener algo de dinero suelto, pero lo que no sabe es que sus movimientos son vigilados... Agentes de Mishima intentan tenderle una emboscada, pero entre que Nuku Nuku se ha ganado las simpatías de la clientela masculina del bar, que adora sus curvas y lo bien que le sienta el uniforme de camarera, y lo inútiles que son para ese trabajo, la cafetería acaba destrozada, incendiada y llena de ratones. Una buena muestra de cómo puede degenerar un capítulo de esta serie...Si os gusta el humor loco, ésta es vuestra cinta. Estos cuatro capítulos no tiene desperdicio, es una historia corta, entretenida, con una buena idea que no ha sido explotada al máximo, por lo que te deja un buen sabor de boca. Los diseños de Takada son muy buenos, muy adecuados, y es evidente que cuentan con su supervisión en cuestión de guiones y demás, así que, con estas bases, sólo podía

PERSONAJES

RYUNOSUKE

Es hijo del profesor Natsume y de la presidenta de la empresa Mishima. Como único regalo de navidad le pide a su padre que salve a un gatito moribundo. Y sólo se le ocurre usar su cerebro para su nuevo cyborg, con lo que consigue una "hermana mayor"que lo adora y haría cualquier cosa por él... siempre que no fuera durante la hora de la siesta.

NUKU NUKU-ATSUKO NATSUME

En principio era un organismo cibernético creado por el. Pero su creador le dio el cerebro de un gatito moribundo para salvarle la vida. Así nació Nuku Nuku, un cyborg de fuerza brutal con todas las características adorables de un gatito. Es impulsiva, alegre, juguetona y adora los ratones y demás objetos en movimiento.

© 1994, Yuzo Takada, Futabasha, Star child

salir algo bueno.

Es una de las mejores noticias que nos podían dar, porque se trata de una de esas cintas que tiene mucha fama en otros países, como Francia o los USA, y que muchos aficionados rabiaban por ver. Ahora sólo falta que sigan en esta línea de editar productos largamente esperados y que, algún día, caiga la OVA de *Dragon Half*.

FICHA

Diseñador: Yuzo Takada
Estudio: Star Child
Año: 1994

KYUSAKU NATSUME

Este genial inventor dedicó años de su vida a desarrllar un organismo cybernético muy similar al cuerpo humano que además tuviera una fuerza sobrehumana. Su creación acabó con cerebro de gato, pero el éxito de la empresa es evidente. Tien una particular guerra con su ex mujer por Nuku Nuku, pero da la sensación de que no se pueden ni ver pero algo queda del antiguo amor.

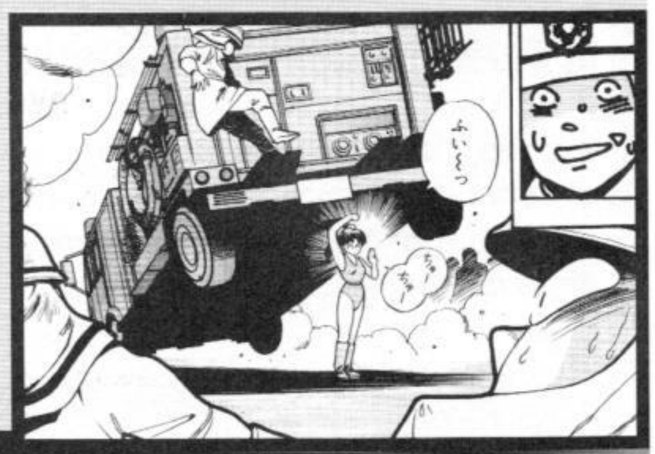
Y MAS ANIME

El año pasado se emitió una serie de televisión de doce capítulos –más dos especiales que sólo aparecían en los láser disc- donde volvían a la carga con la historia de Nuku Nuku-la original-. Por lo visto funcionó bien, aunque habían rebajado la media de edad haciéndola mucho más infantilona –lo que le quitaba mucha gracia al producto, al menos para mí- Pero el nuevo proyecto Nuku Nuku no acabó aquí, sino que también se editó una nueva serie de OVAs titulada *Bannou bunka neko musume Dash!* cuya mayor característica es que de pelo rosa Nuku Nuku pasa a tenerlo verde, y además un verde muy extraño... En cuanto al guión, hay un cambio sustancial: Atsuko acaba en casa de Ryunosuke porque perdió a sus padres en un accidente, y el chico empieza a enamorarse de ella. Lo que no sabe es que es un organismo cibernético creado por la empresa de su padre, y ahí empieza todo el rollo.

MANGA

Primero tenemos el mini-manga que despertó el interés de los productores del anime, que se publicó en una pequeña revista de al editorial Futabasha y sólo está recopilado en el libro de ilustraciones *Bannou bunka neko Musume* –no es difícil de encontrar porque es el único que hay.. . En este libro también encontramos diseños y un par de historias en anime comic, así que no tiene desperdicio si sois fans.

El segundo manga empezó a publicarse en el *Shone Ace* de Kadokawa el año pasado, y volvía a explicar la historia de Nuku Nuku con pequeñas variantes: el profesor intentaba llevarse su androide para que no le dieran mal uso y el gatito de su hijo es herido en al huída. Fue creado, básicamente, para apoyar la serie de televisión que se emitió por aquellas fechas.



por Pol Garces.

HYPER POLICE

MANGA

Las chicas gato son muy sexys. Sólo hay que mirar a Nuku Nuku para darse cuenta de que es un tópico que normalmente funciona. En general, las chicas semi-algo suelen atraer la tención de los lectores masculinos. Así que, ¿por qué no crear un manga con muchas chicas semihumanas?

Esto es lo que Mee debió plantearse a la hora de crear este manga para el *Dragon Magazine*: un mundo alternativo –o para el caso, el futuro- poblado por humanos y semi-bestias, criaturas con rasgos humanoides pero con cola, orejas y colmillos.

La deliciosa protagonista es una inocente y sensual gatita llamada Natsuki, que trabaja en una compañía de policía llamada Poli Cam, especializada en controlar a los ani-hombres y bichos desbocados de la ciudad. Su trabajo es de lo más emocionante, lleno deriesgo y de emoción, sobre todo para sus compañeros, cuando Natsuki va armada... Porque la chica le pone interés, es voluntariosa, pero algo torpe, todo hay que decirlo.

Los primeros episodios son de presentación, donde conocemos a la protagonista y al resto de sus compañeros, el lobo-hombre Batanen –loco por sus huesos pero que sabe "controlarse" leyendo (o mirando) su gran colección de revistas pornográficas- o la humana Kondo, bastante harta de sus humanoides compañeros pero que debe resignarse... Estas primeras historias son divertidas, pero casi demasiado precipitadas, intentando atraer al lector d eun modo un tanto brusco. Pero más adelante la cosa mejora al introducir una trama más o menos coherente y continuada...

© 1999, Mee, Kadokawa Shoten

El tándem protagonista queda completo con la incorporación de Sakura, medio humana-medio zorra perteneciente a una raza con grandes poderes que, para alcanzar la plenitud –es decir, convertirse en una zorra de nueve colas, un animal mitológico japonés- debe conseguir el hígado de un ani-hombre con poderes... como Natsuki.

Porque ahí donde la veis, la chica usa el poder de sus mascotas Fujin y Raijin –dioses del viento y de la tormenta, respectivamente- para canalizar su poder y aplicarlo como mejor le conviene. En una ocasión le salvó la vida a Batanen poniéndose a sus amiguitos en las manos para curarlo... claro que fue ella quien le disparó en la cabeza, pero bueno.

El mayor objetivo de Sakura es comerse el hígado de Natsuki, y después de atacarla y ver cómo se zafaba de ella sin darse cuenta de sus intenciones - ¿os había dicho que es MUY inocente?-, decide incorporarse a la policía para tenerla a tiro (nunca mejor dicho). Tras varios intentos de hacerse con su hígado, y tras irse a vivir con ella para

PERSONAJES

NATSUKI

Es la dulce e inocente protagonista de esta historia. No se sabe muy bien por qué –o al menos no lo han expliacdo nunca- pero tiene la capacidad de canalizar el poder de sus mascotas para, por ejemplo, curar heridas. Claro que eso parece una excusa para incorporación de Sakura, porque no puede decirse que use mucho su poder.

SAKURA

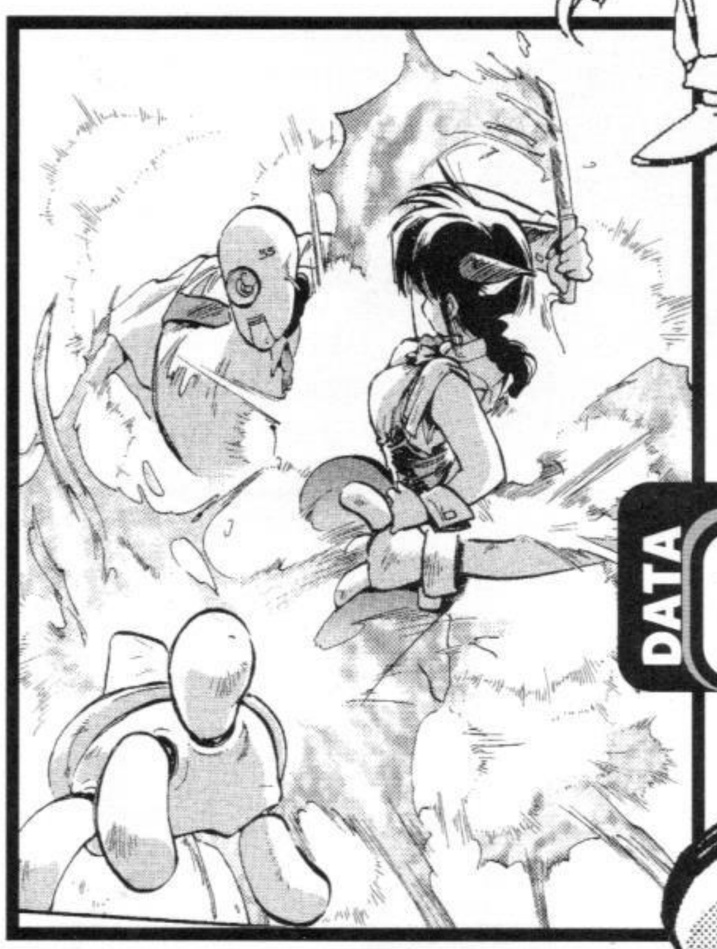
Esta semi-humana procede de una poderosa familia; para alcanzar su poder máximo necesita el hígado de un ani-humano para convertirse en una zorra de nueve colas. La elegida es Natsuki, pero se le hace difícil devorar su hígado, y acaba ingresando en la policía para estar cerca de ella. Pero claro, es tan adorable y tan dulce que al final no puede hacerlo...

ANIME

tener más probabilidades de éxito, a causa del roce diario Sakura acaba olvidando el propósito inicial por el que empezó a trabajar en la policía.

La cosa cambia cuando Sakura y Natsuki son expulsadas del cuerpo a causa de su... entusiasmo, y deben ganarse la vida como autónomas, cazando bichos varios por las calles de la ciudad y viviendo las aventuras más surrealistas. La historia sigue publicándose regularmente en el *Dragon Magazine*, pero por lo visto en los últimos números la historia está algo estancada, ya que el autor sigue trabajando en historias cortas y autoconclusivas sin decidirse a lanzarse de lleno en una historia más ambiciosa.

En abril de 1997 empezó a emitirse una serie de televisión de 25 episodios basada en las aventuras de Natsuki y en las ansias de Sakura. La serie pasó por las pantallas japonesas con más pena que gloria, y no levantó demasiadas pasiones, pero a la vista de los diseños parece un producto de bastante calidad. Las historias eran autoconclusivas y seguían, más omenos, la estructura general de las obras de Mee. Es difícil que algo llegue a nuestro país-si no es vía importación-pero con que sea la mitad de divertido que el manga ya estará bien. Lo malo es que la "chispa" algo subidilla de tono de los diálogos probablemente se perderá...



DATA

Autor: Mee
Editorial: Kadokawa
Año: 1999

BATANEN

Es un veterano del Cuerpo de Policía, y está un poco salidillo, por cierto. El objetivo de sus deseos es Natsuki, pero o no se atreve a declararse o tiene algo de miedo a su reacción. Es un gran aficionado a las revistas eróticas, de las que tiene una gran colección, lo que le ocasionan algún que otro problema con Natsuki.

MANGA

LEVEL E

por Ainoa Amperio.

Yoshihiro Togashi debe ser uno de esos autores que nunca, pero nunca, deben estar satisfechos con ninguna de sus obras. Véase si no los saltos que da su obra: de *Yu yu Hakusho* a *Level E*, de *Level E* a *HunterxHunter*. Magia y combates, aliens extraños, aventuras roleras. De estas tres, ha acabado llegando a España la más inesperada: *Level E*. Que es un manga di-fe-ren-te. Que nadie se queje de que no llegan a veces cosas originales por aquí...

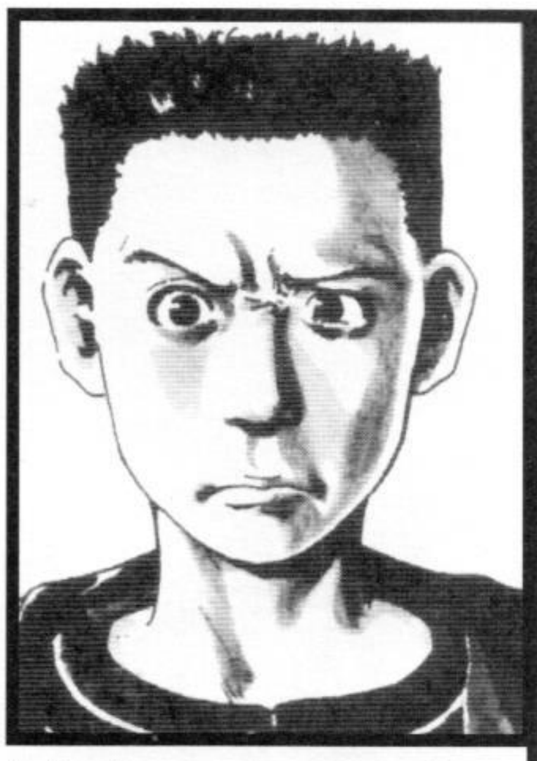
Visualmente, Yoshihiro Togashi nunca parece haber sabido a qué carta quedarse: desde los inicios más bien tópicos de *Yu Yu Hakusho* a la absoluta simplificación de líneas de *HunterxHunter*, Togashi ha ido siguiendo cierta evolución en su intento de contestar la eterna pregunta que deben hacerse los dibujantes del Jump: ¿se puede dibujar una serie semanal y tener vida personal? *Level E*, un trabajo mucho más personal que el anterior o el posterior, es también más elaborado: los personajes son menos caricatura y más realidad. El autor sigue abusando de los fondos blancos y, aunque no haya una escena de acción en toda la obra, se saca de la manga cosas extrañísimas en cuestión de imágenes oníricas y extraterrestres varios, lo que le da variedad visual a la obra.

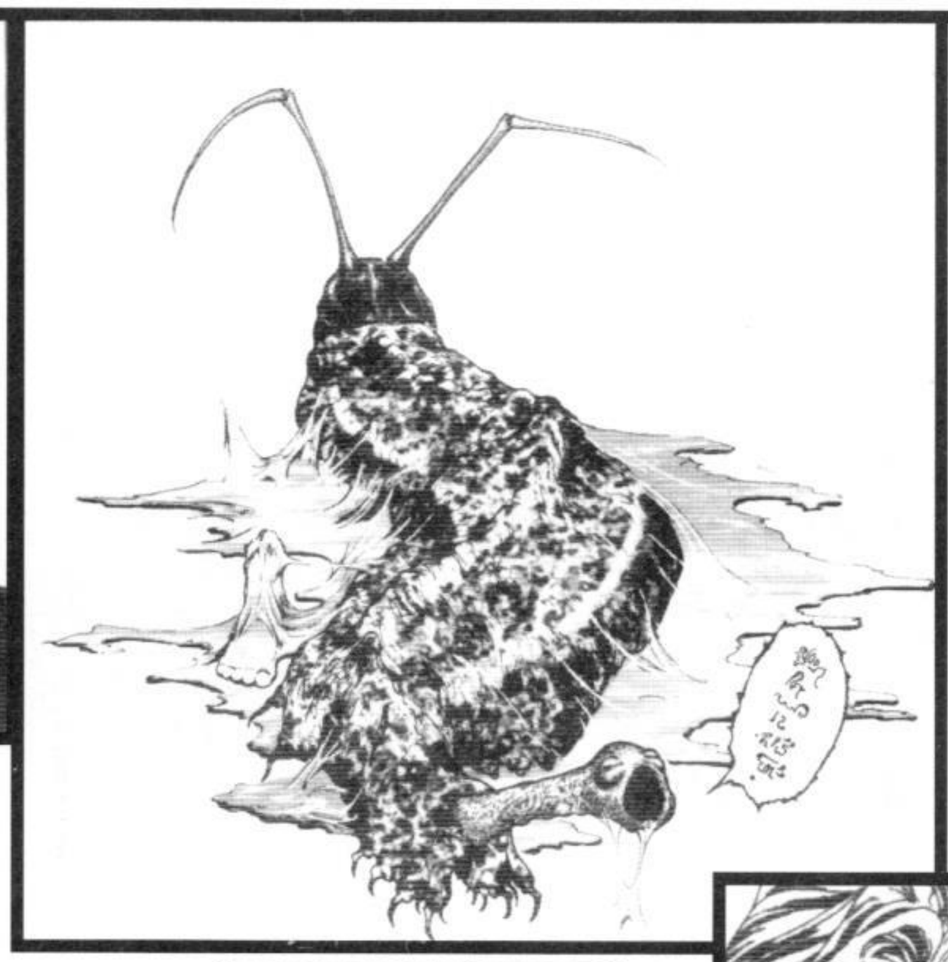
© 1999, Yoshihiro Togashi, Shueisha

En cuanto al guión, *Level E* no consta de una historia única. La primera historia es quizá la más standard: Yukitaka Tsutsui llega a su residencia estudiantil y en vez de encontrar una vida de independencia, alcohol, etc., encuentra un refugiado extraterrestre con forma de chica (pero es un chico), con su ropa, amnésico perdido y capaz de saltar de un quinto piso sin arrugarse la camisa. Suerte que su compañera de al lado, Miko, está muy puesta con el tema porque su padre es ufólogo... En fin, que el extraterrestre quiere recuperar la memoria (y comprarse ropa), el padre de Miko quiere diseccionarle y su guardia personal -resulta que él/ella es el príncipe del planeta Dogra- intenta encontrarle antes de que alguien con más mala leche cósmica, como los Diskun, se lo cargue.

¿Habíamos mencionado que en la Tierra conviven unas 500 especies alienígenas y que sólo los terrícolas no se han dado cuenta? El resto de historias de *Level E* (tres tomos en la edición original, siete números en la española) se basan en esto, en historias que van un poco entre *Expediente X*, por el ambiente cotidiano en que se desarrollan, en que incluso los aliens tienen forma humana y *Men in Black*, por la curiosa premisa de los centenares de aliens pululando por el planeta.

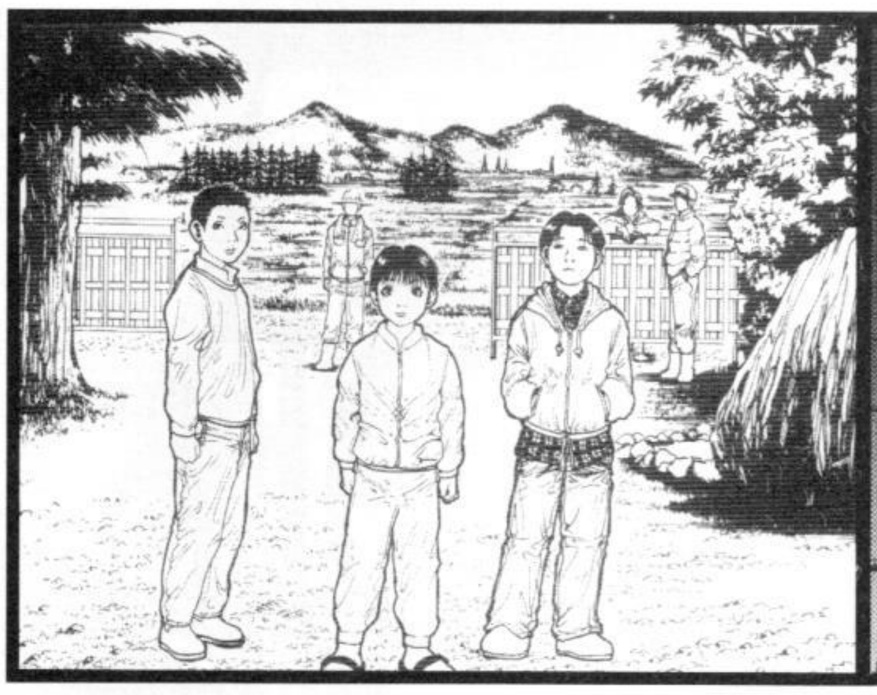
Como manga, *Level E* está entre lo más raro, inclasificable y desconcertante que nos hemos encon-

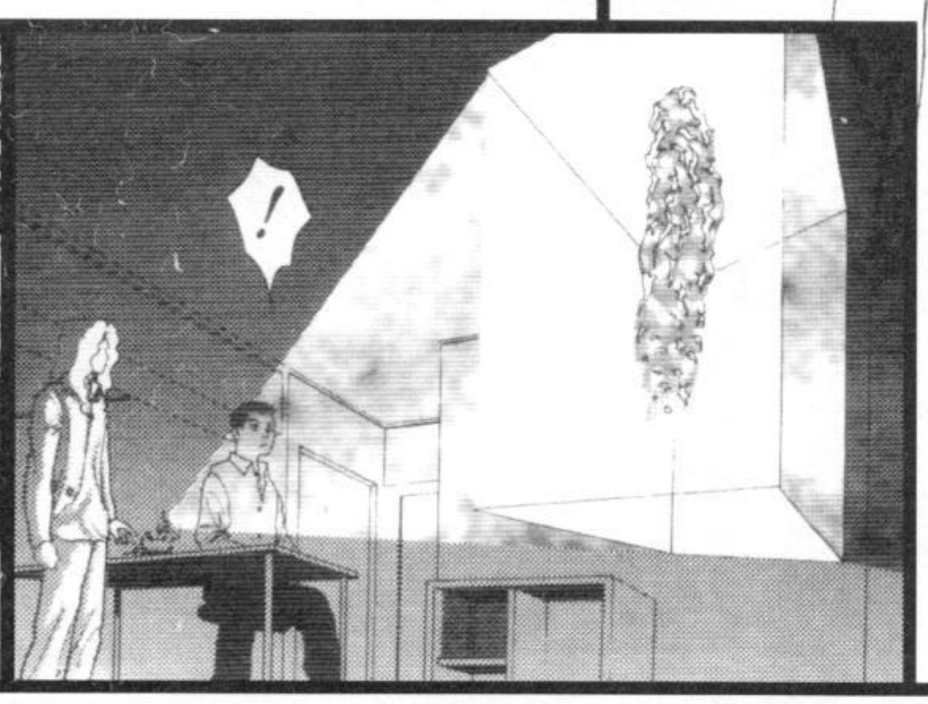




trado. No es una lectura para fans de aventura y acción, tampoco si se busca romance y sentimientos, tampoco es ciencia-ficción en un sentido estricto de historia de anticipación, futuro apocalíptico, etc. Peero, si se decide leer *Level E*, la historia responde bastante bien: es original, tiene un sentido del humor curiosísimo (cuando Yukitaka confunde la mascota del alien, una babosa repugnante cosa mala, con el verdadero aspecto del alien, por ejemplo), interesa y los finales de las historias son sorprendentes. Sin poder aislar el factor determinante, *Level E* es un manga muy aceptable, sobre todo para combatir el síndrome de "jo, nada nuevo bajo el sol". Más explicaciones, Mulder, Scully o la librería más próxima, por favor. ¡Echadle un vistazo!

FICHA
Autor: Yoshihiro Togashi
Editorial: Shueisha
Año: 1996



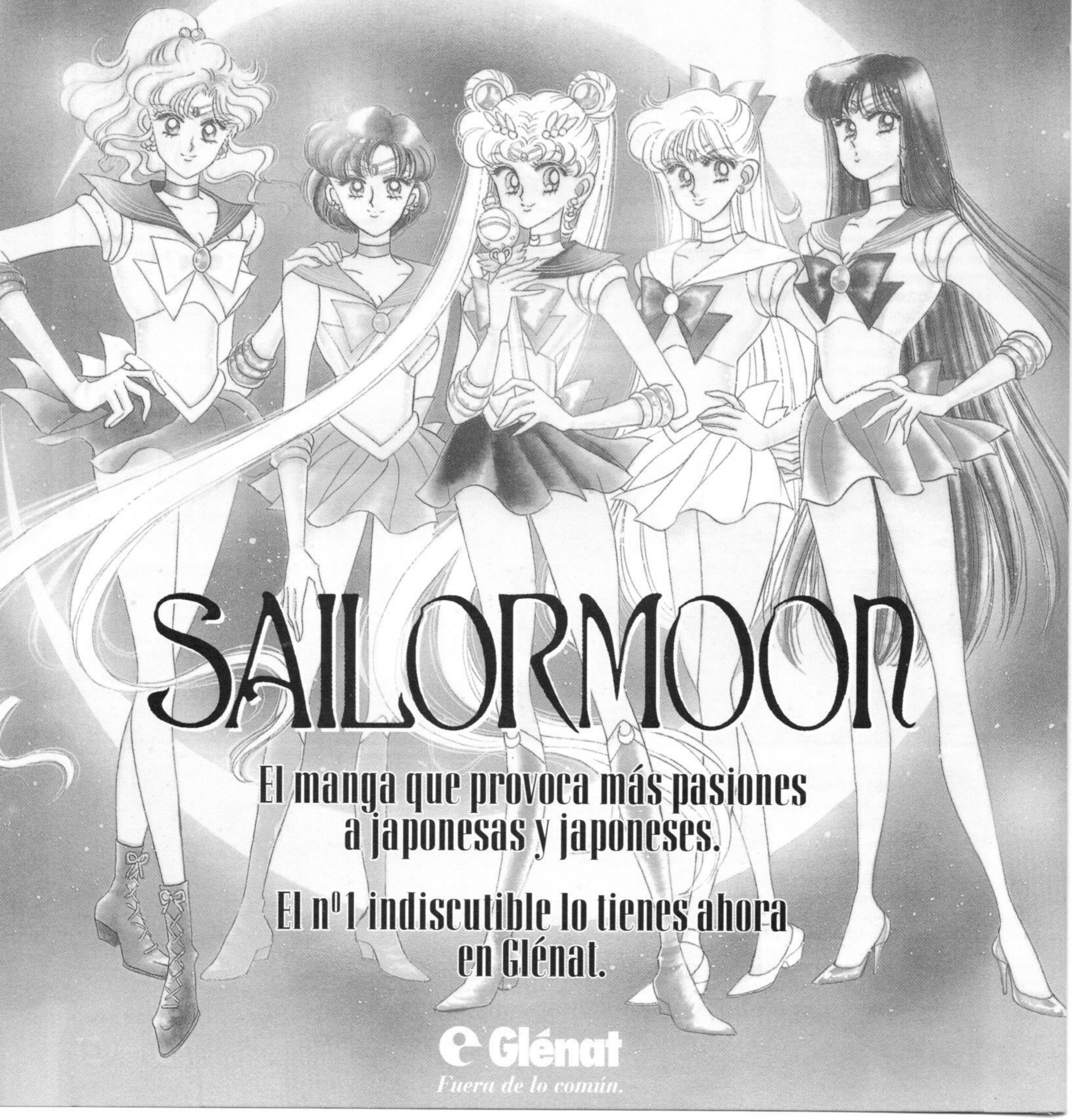


HUNTERXHUNTER

El nuevo manga de Yoshihiro Togashi todavía va por su primer tankobon, y parece que va para largo; no tiene ningún punto demasiado original, ya que es una típica historia Jump de aventuras, superación personal y todo eso, y aunque ha sido adaptada al anime, no ha sido precisamente un gran éxito.

HunterxHunter es la historia de Gon, un chico de 12 años que vive en un mundo en que los Hunters son un selecto grupo que defiende a la humanidad de los terribles monstruos que habitan el mundo. Gon quiere ser un Hunter, como su padre, tiene de mascota un zorro-oso y dos compañeros que también quieren ser cazadores, Leolio y Klapika. Para convertirse en Hunter, eso sí, hay que superar una serie de pruebas durísimas... además de largas, porque todavía están en ello.

Nº 1 en JAPÓN



SAILORMOON

El manga que provoca más pasiones a japonesas y japoneses.

El nº1 indiscutible lo tienes ahora en Glénat.

Glénat

Fuera de lo común.

ACTUALIDAD

Este es el famoso comunicado de la TAC que ha desatado la polémica sobre Marmalade Boy. Lo hemos incluido íntegramente para que os hagias una idea, y si quereis informarlos mejor, su dirección es TAC, Balmes 92, 1º 1ª. Y, por favor, hacedlo con educación: demostradles que los otakus también podemos ser educados.

Desde hace dos meses, Telespectador Associats de Catalunya, asociación de telespectadores, viene visionando los diferentes capítulos de la serie de dibujos animados que Televisión Española emite en La 2 de lunes a viernes a las 18:30 horas: La Familia crece.

Fruto de esta visualización y análisis en profundidad, TAC quiere denunciar en este breve informe varios aspectos que dicha serie refleja y que no son contenidos en absoluto adecuados para una serie de dibujos animados emitida a diario en horario prime-time infantil.

A continuación vamos a tratar los temas que, a nuestro entender, merecen especial atención:

ARGUMENTO

La familia crece es una serie de producción japonesa que pertenece al llamado movimiento *manga*, que narra las relaciones entre dos estudiantes y su círculo de amigos.

El argumento se inicia con el encuentro de los padres de Miki (la protagonista de la serie) con la familia Matsuura en un viaje. Los padres se enamoran instantáneamente unos de otros y deciden separarse y quedarse cada uno con la persona que quiere, aunque para que todo esto no perjudique a los niños, deciden vivir todos juntos bajo el mismo techo.

De esta manera, cada pareja de padres, divorciados, podríaan volverse a casar con los padres de cada niño. Si bien todo esto podría sonar confuso, lo que resulta más compleja es la decisión de vivir todos en la misma casa: los cuatro padres y los dos niños. Aunque esta situación no debe ser lo suficientemente retorcida ya que el autor de la serie decide que los dos niños al conocerse también se enamoren.

EL CONCEPTO DE FAMILIA

La familia crece nos muestra personajes japoneses con un modo de vida nada corriente.

Los niños, público al que va dirigida la serie, tienden a idealizar y a identificarse con los protagonistas de sus series favoritas. En este caso podemos afirmar que diariamente se les presenta un modelo de familia contradictorio y alejado de su realidad familiar.

Los niños españoles viven en un entorno familiar compuesto por un padre y una madre o en una situación de convivencia conflictiva, compartiendo sus vidas con uno de los dos, o en ocasiones con la nueva persona que se ha unido sentimentalmente a su progenitor/a.

Si en Japón es habitual vivir en una comuna, con grandes confusiones sentimentales, entendemos que los niños japoneses se sientan identificados con esos dibujos, pero no es el caso de los niños españoles, que pueden sentirse confusos y, en ocasiones aceptar como "normal" esa desestructuración del núcleo familiar, tan importante en la vida de los más pequeños.

Telespectadors Associats de Catalunya quiere manifestar su rechazo hacia los contenidos de estas series *manga* que muestran realidades familiares lejanas y poco ejemplares, pudiendo perturbar la mente infantil, como es el caso analizado de *La familia crece*.

© 1999, Wataru Yoshizumi, Shueisha

LOS PROTAGONISTAS

Los personajes que componen básicamente la serie son:

MIKI- Es la protagonista. Una niña de unos 13 años muy sensible, alegre y temperamental. Está enamorada de YUU, su nuevo "hermanastro", y no sabe si es correspondida por éste.

YUU- Chico de unos 15 años encantador y reservado. Siempre rodeado de chicas, no se muestra interesado por ellas porque está enamorado de MIKI, aunque no lo quiere reconocer.

MEIKO- La mejor amiga de MIKI. Una joven muy avanzada para su edad. Se enamora del profesor de inglés y tenis (unos 20 años mayor) y éste le corresponde. Ambos lo mantienen en secreto hasta que él, NAMURA, es despedido del colegio.

GINTA- Compañero de MIKI que al estar enamorado de ella rivaliza con YUU.

SATOSHI- Presidente del consejo estudiantil del colegio, interesado en MEIKO.

Después de esta breve descripción de los protagonistas, *La familia crece* muestra los entramados y líos amorosos de los mismos.

Contínuamente se introducen nuevos personajes que añaden más confusión a la vida de los protagonistas de estos dibujos.

CONTENIDOS DE LA SERIE

Queremos destacar los contenidos de *La familia crece* que, a nuestro entender, suponen contravalores implícitos en la serie y que, sin duda alguna, dañan y hieren la sensibilidad del público al que van dirigidos los dibujos. Los más destacados son:

a) Desestructuración familiar: Intercambio de parejas, relaciones desordenadas de sus miembros, incomprensión de los progenitores hacia sus hijos, falta de respeto a los padres, desinterés por la vida de los hijos y falta de atención, egoísmo.

b)Promover las relaciones sentimentales de menores con adultos: en diversas ocasiones se presentan como aceptables y justificadas las relaciones que se establecen entre alumnos-profesores, adultos-niños, etc., llegando incluso a presentar como víctimas a los impliacdos en caso de que su amor no sea aceptado por el colectivo, es decir, se hace una pequeña apología de estas situaciones.

c) Infidelidades: que se nos muestran a través de los personajes que, por venganza, lapsus o deseo momentáneo, tienen aventuras con otros personajes, en su mayoría los protagonistas de los dibujos, es decir, niños y niñas.

d) Promover las conductas sexuales y sentimentales prematuras entre adolescentes: conductas carente de sentido y sentimiento, que se reflejan en cada uno de los personajes principales. No se concibe prácticamente en la serie ningún personaje que no se sienta "atraído" o "enamorado" de otro. Es la base argumental de la serie. No se encuentra ninguna relación sana o madura en estos dibujos.

e)Competitividad y materialismo: la resolución de los conflictos se lleva a cabo a partir de los intereses de cada uno, sin importar el otro. Se establece la ley de "el que hace lo que quiere es más feliz". En la serie triufan los personajes más atractivos y guapos, el físico adquiere un papel importante. Se observan frases como: "Cuando la vi por primera vez... Era tan guapa, que inmediatamente quise ser su amiga" (frase adjudicada a la protagonista MIKI, al ver a su amiga MEIKO por primera vez).

CONCLUSIONES

Con el presente informe Telespectadors Associats de Catalunya solicita la retirada de la programación de la serie de Televisión Española, *La familia crece*, serie de dibujos animados que se emite diariamente en La 2, dentro del espacio infantil *Hyakutake*.

Los aspectos que nos llevan a solicitar su exclusión son:

1°) Es tal el contraste entre la realidad sociocultural en la que crecen y se educan los niños en España y la falta de referencias morales que nos presentan en esta serie japonesa, que está abonado el terreno para que se produzca un daño psicológico y moral en el público infantil. "La familia crece", al presentar situaciones familiares desestructuradas, puede derivar en fracasos escolares y personales por no compartir la situación de los protagonistas de la ficción televisiva, o bien por proyección personal o identificación. Esta afirmación está respaldada por la Asociación Española de Pediatría.

2°) *La familia crece* camufla contenidos de adultos en sus dibujos. El hecho de que sean dibujos animados puede hacer que muchos padres no vean el "peligro" en que dicha serie la vean sus hijos, si bien los contenidos que se vierten en ella presentan situaciones semejantes a series españolas -que se emiten en horario nocturno- destinadas al público adulto y con actores de carne y hueso.

Nos sorprende y apena esta nueva apuesta de TVE por una serie *manga*, adquisición lejana a los intereses públicos de la cadena, que siempre ha mostrado especial dedicación a los programas infantiles con dibujos educativos y estéticamente bien realizados.

3°) La línea argumental de entramados amorosos y conductas sexuales desordenadas puede ocasionar en la mente infantil el deseo de experimentar esas situaciones, dando lugar a relaciones prematuras entre niños o entre niños y adultos, y en la mayoría de los casos, a una especial inclinación hacia los profesores y tutores (tal como reflejan estos dibujos).

En el fondo y en la forma, el mansaje de *La familia crece* da al público -infantil y juvenil- es que el motivo fundamental de actuación en la vida es el primer instinto afectivo-sentimental (superficial y egoísta), sin normas morales ni de sentido común. Art. Tercero, punto d, del Convenio de autorregulación de las cadenas de TV, de marzo de 1993, que dice textualmente:

"Las escenas de explícito contenido sexual que, al tiempo que carezcan de valor educativo o informativo, sean capaces de afectar seriamente a la sensibilidad de niños y jóvenes, se evitarán en los programas de audiencia infantil y sus cortes publicitarios".

4°) Televisión Española, como televisión pública del Estado español, se tiene que responsabilizar de estos contenidos dañinos, que prejudican a niños y jóvenes, y que se alejan de las campañas de prevención llevadas a cabo por diferentes Instituciones y Ministerios, especialemente de Educación y Bienestar Social, en base a: campañas de pevención del sida, embarazos en adolescentes, fracasos escolares, depresiones infantiles, frustraciones, anorexia, etc.

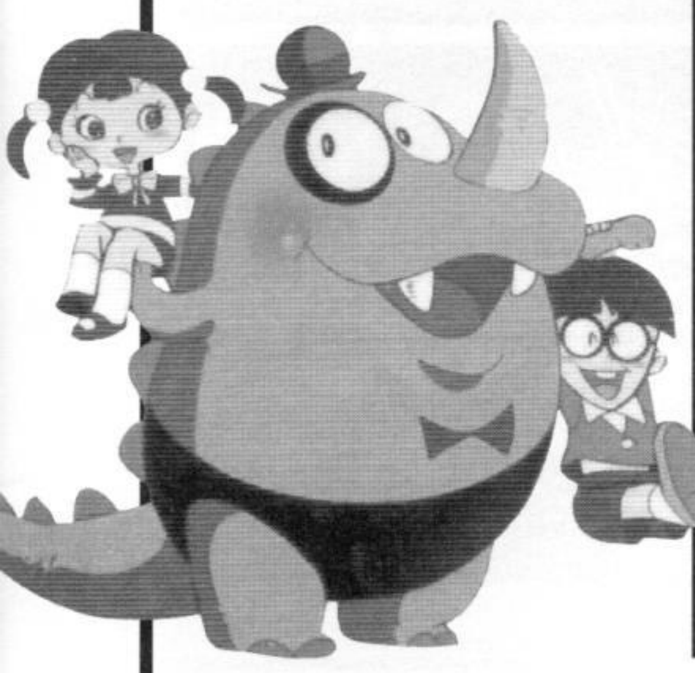
Hay que tener en cuenta el poder mediático de la TV en los más jóvenes y, por eso, series como "La familia crece", destinadas al público infantil y juvenil, promueven conductas desordeadas como las anteriormente citadas y se alejan de las campañas preventivas promovidas por las altas instancias de nuestro país.

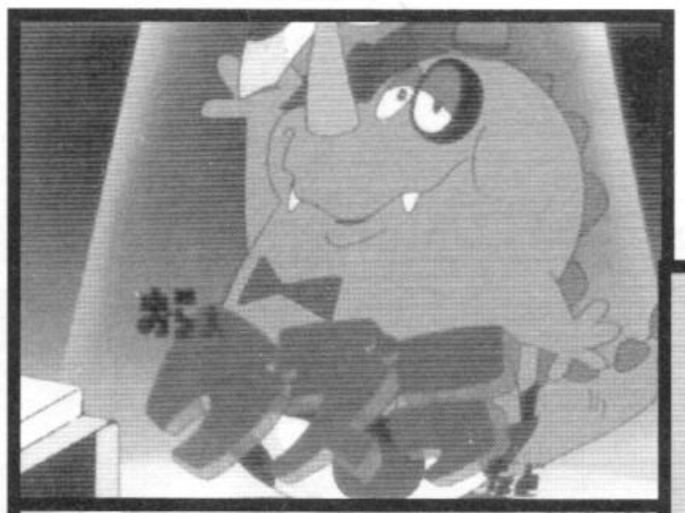
Las 1.500 familias asociadas a Telespectadors Associats de Catalunya, que apoyan esta asociación a favor de una TV que aumente el nivel cultural del país y respete los derechos de los menores, respaldan este informe que esperamos tenga resultados inmediatos sin necesidad de tener que recurrir a la Ley 8/1995 del 27 de julio, de Atención y Protección a los niños y adolescentes, o a medidas jurídicas más drásticas.

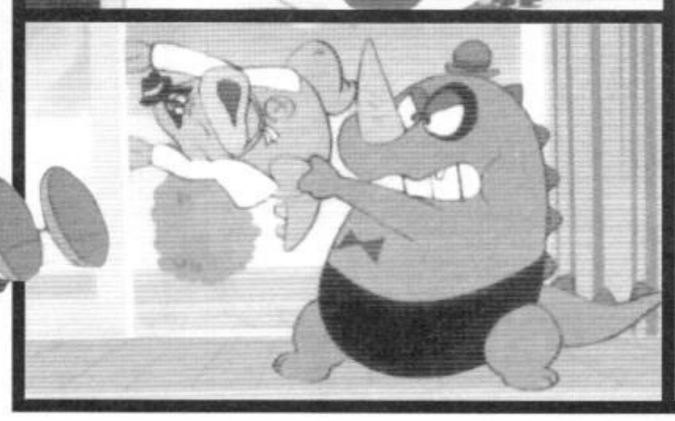
TV FICHAS

Tele 5 lleva ya unas semanas emitiendo en horario intempestivo –a las siete de la mañana, para más señas- una serie de esas prehistóricas, del 67, que nos narra las aventuras de un dinosaurio que vive con una familia japonesa. El nombre del simpático bicho es *Cornelio* –en fin, así le han bautizado en España- y se trata de una de las primeras series de la veterana Tatsunoko Productions, titulada originalmente *Ora, Guzura dato*. Estamos ante un anime muy infantil, destinado a todos los públicos y con un regusto antiguo muy curioso. Si queréis una referencia visual, el estilo es muy similar al de *Match Go!Go!*, llamado aquí *Speed Racer*, uno de los primeros éxitos de esta productora. Esta serie no tiene guión fijo, sino que asistimos a una sucesión de desastres provocados por la mascota familiar que intenta ayudar a sus amos y, en la mayoría de los casos, destrozando la casa de la repelente de la vecina o tirando al agua a un importante cliente de la empresa del padre.

Como curiosidad está bien, aunque con el paso de los años su poder de convocatoria parece haber disminuido bastante. Y un consejo: no vale la pena levantarse a esas horas para verlo, mejor usad el vídeo.





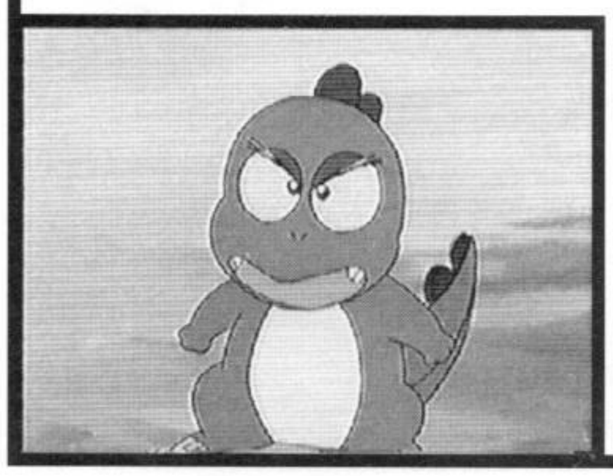


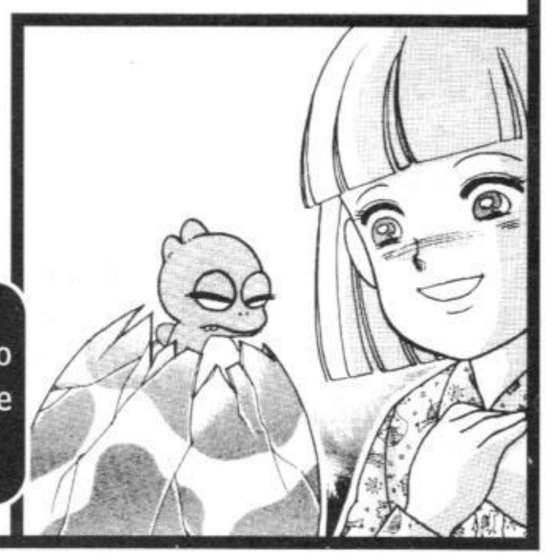
© 1967, Tatsunoko.

TV Y más dinosaurios adoptados por familias japonesas. *Muka Muka* es una nueva serie que el canal autonómico catalán empezó a emitir este pasado 4 de diciembre. Se trata de la adaptación de un manga dibujado por Yumiko Igarashi –la de *Candy Candy*-, y guionizado por Fumiko Shiba con un tono marcadamente infantil. Los propietarios de una tienda de animales reciben un huevo del que sale un bicho muy extraño, que sólo sabe decir Muka Muka, toma a la hija de los dueños, Uiba, como su madre adoptiva y la sigue a todas partes. Su mayor obsesión es la mermelada, por la que es capaz de hacer de todo, y despierta mucha expectación en el barrio, que se toma la mar de bien que haya un dinosaurio en la casa de al lado…

Claro que la cosa cambia cuando se ven transportados a otro mundo lleno de otros dinosaurios como Muka Muka, como Mika Mika, una monería de bicho con alas que escupe fuego. No es Mink pero no está mal.

No está mal para pasar el rato, las historias son simpáticas y algunas tienen su cosa, pero si no eres muy joven probablemente *Muka Muka* no despertará tus pasiones…





Estas son imágenes del manga de *Muka Muka*, muy parecido al diseño final del anime. De todos modos, este último es bastante más movidito.

© 1999, Sunrise

NOVEDADES

ARES INFORMATICA

Dokan nº 10
Revista. 64 páginas. color.
795 ptas.

Minami 2000
Revista. 64 páginas. color.
795 ptas.

DUDE

Templarios nº 3
Guión y dibujos: Nacho Fernández, Eduardo Alpuente
16 págs, 150 ptas.

EDICIONES GLENAT

Black Jack nº 6
Guión y dibujos: Osamu Tezuka.
Tomo. 1.200 ptas.

Noritaka nº 4
Guión y dibujos: Murata hamori
Tomo. 1.200 ptas.

Sailor Moon nº 13
Guión y dibujos: Naoko Takeuchi
Tomo. 200 págs. b/n.
995 ptas.

EDITORIAL HELIOPOLIS

Dragon Fall Turbo nº2
Guión y dibujos: hi no Tori Estudios
Comic-book. 48 pág.
350 ptas.

INU EDICIONES

Kame nº 31
Revista. 48 pág. b/n y color.
395 ptas.

NORMA EDITORIAL

Nadesico nº 4
Guión y dibujos: Kia Asamiya.
Prestigio. Mensual. 80 pags. b/n
850 ptas.

Flag Fighter nº 4
Guión y dibujos: masaomi Kanzaki
Prestigio. Mensual. 64 pags. b/n
550 ptas.

Historias Viciosas
Guión y Dibujos: Yutaka Tanaka
96 págs.
750 ptas.

PLANETADEAGOSTINI

Dragon Ball serie Azul nº 28 y 29
Guión y dibujos: Akira Toriyama.
48 págs.
295 ptas.

Dragon Ball serie amarilla nº 97, 98, 99 y 100
Guión y dibujos: Akira Toriyama.
32 págs.
195 ptas

NOVEDADES

Flame of Recca nº 9
Guión y dibujos:Nobuyuki Anzai
64 págs. 425 ptas.

Gun Smith Cats 4ª parte nº 3
Guión y dibujos: Kenichi Sonoda.
64 págs. 425 ptas.

Ranma, 7ª parte nº 10
Guión y dibujos: Rumiko Takahashi.
48 págs.
395 ptas.

Slayers (Reena y Gaudy)
Guión y dibujos: Hajime Kanzaka y Shoko Yoshinaka.
64 págs. 425 ptas.

3x3 ojos 4ª parte nº 4
Guión y dibujos: Yuzo Takada.
56 págs. 395 ptas.

Doctor Slump nº 22
Guión y dibujos: Akira Toriyama
88 págs. 595 ptas.

Hyper Police nº 3
Guión y dibujos:Mee 96 pags. 595

Level E
Guión y dibujos: Yoshihiro Togashi
88 págs. 595

Outlanders nº 6
Guión y dibujos: Yohji Manabe
96 págs. 595 ptas.

OZN nº 4
Guión y dibujos: Shiroh Ohno.
96 págs. 595 ptas.

Steam Detectives nº 5
Guión y dibujos: Kia Asamiya
96 págs. 595 ptas.

Satar Wars nº 5
Guión y dibujos: George Lucas e Hisao Tamaki.
96 págs. 595 ptas.

Dragon Ball anime comics nº 5
L asuper batalla 1ª parte
Color. 72 págs.
695 ptas.

Marmalade Boy vol. 3
Guión y dibujos: Wataru Yoshizumi
192 págs. 1,200 ptas.

SEIS ASOCIACION
Neko nº 48
Revista. Mensual. 48 págs, b/n y color.
390 ptas.

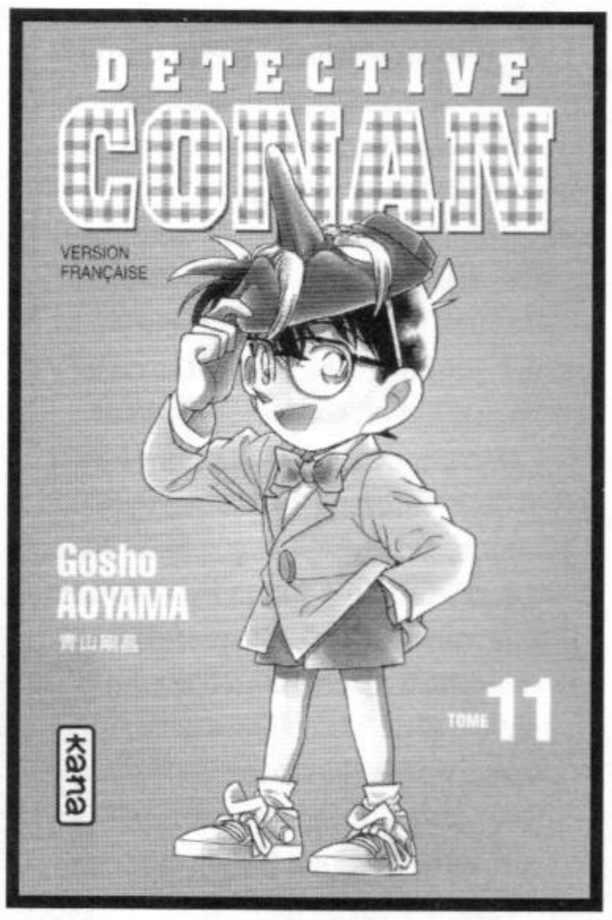
Especial Neko-Wataru Yoshizumi
Revista. 48 págs. b/n
375 ptas.

¿CLAVES

¿DE VERDAD CONTINÚA *DETECTIVE CONAN*?

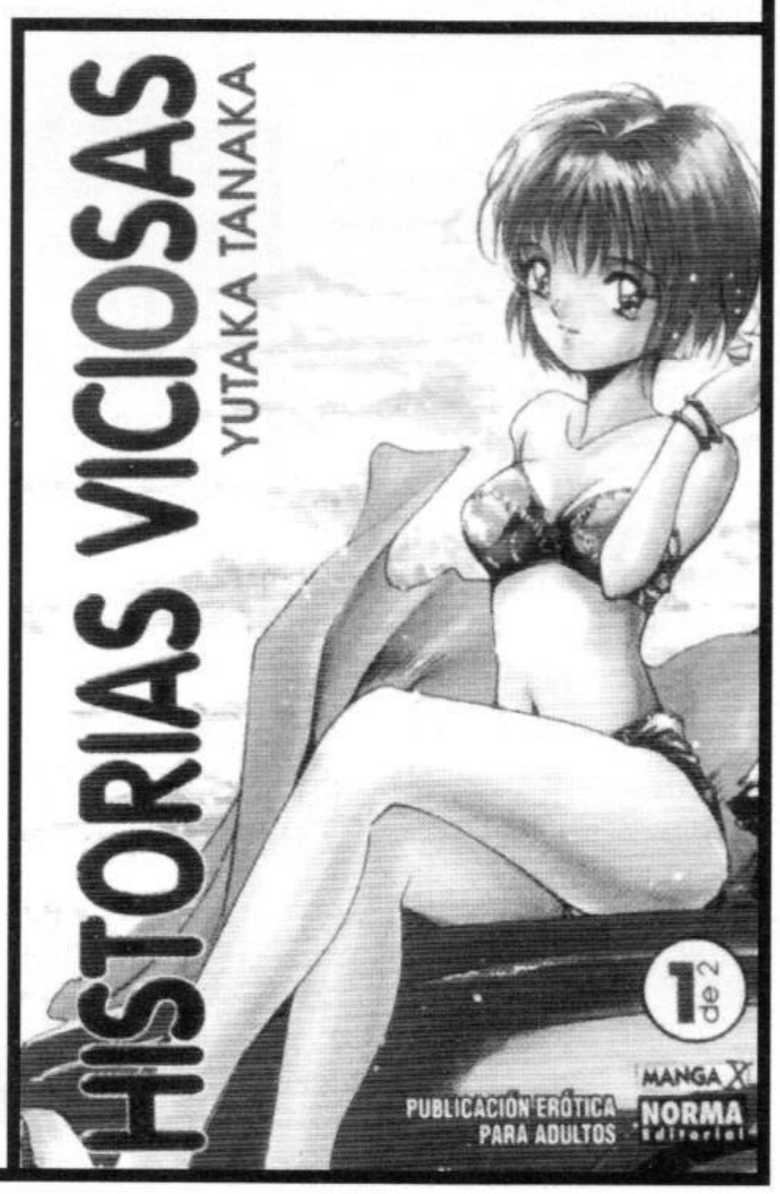
Pues sí. A partir de mayo tendremos una segunda miniserie en el mercado con la que podremos disfrutar de más asesinatos y casos escabrosos con el amigo Conan. La verdad es que cualquiera se hace amigo de este crío: allá donde va, alguien muere. Qué mal rollo.

Pero la buena noticia no es sólo que tendremos Conan para rato, sino que es posible que baje algo de precio. Aún no hay nada seguro, pero tal vez vuestra ración de *Detective Conan* sea algo más económica.



PORQUE EL MANGA ERÓTICO VENDE, ¿VERDAD?

En vista de que la línea erótica de manga de Norma Editorial se mantiene con una cierta regularidad, hemos preguntado a Armand Zoroa, el coordinador de Norma, qué tal se vende. Nos ha dicho que vende lo suficientemente bien como para que la línea se mantenga, pero la scifras no son tan elevadas como la gente cree. Eso sí, nos ha confirmado que intentan que todos los títulos tengan un mínimo de calidad y un dibujo decente, porque el comprador de manga erótico lo exige. Para que luego digan.



ROBIN HOOD

LA PICOTA

Annabel Espada

3

Es una serie para niños. La cosa no puede estar más clara, pero es entretenida. Es simpática, los diseños son monos -por lo menos a mí me gustan-, la animación es decente, pero es eso, que no te acaba de enamorar. No está mal para irla siguiendo los fines de semana, y en vista de la cantidad de anime que editan, pues eso...

Aida Pérez

2

Pues mira que me gusta el *Robin Hood* de Kevin Costner, y me encuentro con que Robin es un moco con un arco mágico, la tal Marian tiene una cruz mágica y por si fuera poco, Sherwood también tienen poderes... Supongo que para un niño está bien, pero a mí, la verdad, no acaba de convencerme.

Pol Garcés

2

Tele 5 parece que no se arriesga a meter la pata teniendo al *Club Disney*, porque los animes que emiten son de lo más políticamente correctos que puedas encontrar. Los padres del prota mueren de un modo muy suavecito, en un accidente, y para lo "violenta" que es la historia salen bien airosos...

Ricardo Sánchez

3

Bueno... No he podido ver mucho, pero me ha gustado. Tal vez es infantil, pero para ser una adaptación está bien. Han añadido algunas cosillas simpáticas, han rebajado la edad, pero no queda tan mal. No es el mejor anime que he visto pero lo encuentro muy decente. Es ideal para que lo vean tus hermanitos pequeños...

ANIME

por Ricardo Sanchez

PHANTOM QUEST

C

Cuando una editora de vídeo se plantea una nueva serie, normalmente se decantan o por una serie conocida y pedida por el aficionado o por una de cachondeo. Si encuentran alguna que reúna esas características son felices, pero sino nos encontramos con cosas como *Phantom Quest*.

Esta cinta, no nos engañemos, no va ser un éxito de ventas-al menos a primera vista-. La historia es normalita, los diseños pasables y no tiene ninguna otra característica que destacar. Tenemos una historia de chica desastrosa con tendencia a la bebida que además de tener poderes y usar su pintalabios como espada de luz -si Dark Vader levantara la cabeza...- La señorita en cuestión despilfarra alegremente los beneficios de su empresa de cazafantasmas en vestidos, joyas y demás mientras sus empleados deben hacer de todo para sobrevivir...

Como ayuda cuenta con varios subordinados que le hacen el "trabajo sucio", a cual más extravagante: desde un monje pacifista a una estudiante llorona pasando por un policía loco por sus huesos, cómo no. Estos cinco episodios no son un alarde de originalidad porque abusan demasiado de los tópicos del género: son entretenidos pero la serie no acaba de matar, ¿tal vez por la repetición de situaciones?. Puede ser. Eso sí, tiene puntazos geniales como el método del vampiro para dejar de beber sangre, pero en conjunto la cosa no destaca. Estamos ante un producto de entretenimiento fácil, bueno para pasar el rato pero que probablemente no os enamorará.

© 1999, Mad House

© 1998, Tatsunoko

MANGA

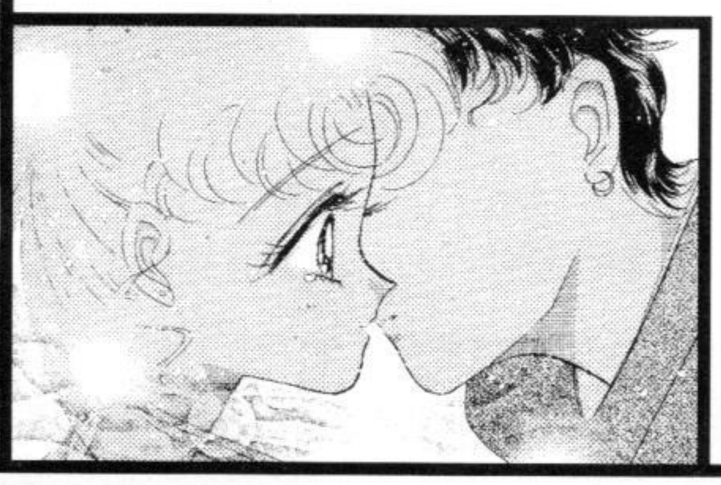
C SAILOR MOON

por Minami.

Todos parecen sorprendidos porque Marmalade Boy, un shojo manga de lo más clásico, tenga tanta aceptación entre el público español. Pero parecen olvidar que desde hace varios años en nuestro mercado sobrevive otro shojo, otro de los clásicos. Nos referimos a Bishojo senshi Sailor Moon.

Llegó a España gracias a su versión animada, que despertó pasiones entre los otakus, pero la gran diferencia de concepto entre ambas versiones hizo que muchos seguidores del anime no quisieran ni acercarse al manga. Lo encontraban demasiado etéreo, los personajes eran demasiado estilizados y, el fin y al cabo, el anime era más divertido...

Pero eso es sólo una impresión superficial. Si bien es cierto que el anime tiene mucho más gancho, es más dinámico y los personajes tienen un diseño muy atractivo -así como algunos personajes inéditos de lo más curioso-, el manga tiene otros puntos a su favor; el primero, que la historia avanza mucho más rápido, es mucho más romántica y, una vez puesto, el grafismo de Naoko Takeuchi es bastante agradable. Aunque eso sí, los discursos que la autora se monta de vez en cuando en las columnas de free-talk son de juzgado de guardia, donde nos cuenta sus deseos de ser astronauta o nos habla de sus tés favoritos...



Sailor Moon es una historia que, a pesar de estar protagonizada por unas guerreras uniformadas (o algo así), cuenta con todos los elementos necesarios para cautivar a las mentes románticas: una hermosa protagonista acompañada por varias muchachas igualmente agraciadas, un protagonista apuesto y misterioso y unos malos malosos obsesionados con el cristal de plata y en dominar la Tierra. La prota va cambiando de uniforme -a cuál más hortero. Lo siento, tenía que decirlo-, pero dejando de lado que Chibiusa es uno de los personajes de manga más repelentes, la serie tiene su aquél. En serio, dadle otra oportunidad.

© 1999, Naoko Takeuchi, Kodansha

LA PICOTA

P KAMIKAZE

Aida Pérez

3

Riot ya me gustó mucho, y descubrir *Kamikaze* en el *Afternoon* fue una gozada. Y no os digo nada leerlo traducido... Pero no sé, a pesar de que el dibujo ha evolucionado para mejor, la historia parece algo inconexa, no parece llevar a ninguna parte. Una lástima, porque tiene muy buena pinta...

Annabel Espada

2

Veamos... *Kamikaze* es una historia de poderes de la oscuridad, luchas internas y un chico misterioso con un destino que cumplir. Vamos, lo típico. No hay destellos de originalidad pero la cosa se aguanta más o menos bien. Eso sí, se necesitan más páginas para enterarse de qué va la cosa, porque es algo confuso.

Pol Garcés

2

Un dibujo espactacular, un uso de las tramas increíble, un diseño aceptable y un guión... incompleto. Me parece bien que el autor quiera guardarse algún as en la manga, pero que vayas leyendo y no sepas por qué se estás ahostiando los protagonistas descoloca bastante. Si estuviera mejor narrado...

Minami

3

Pues mira, es un manga interesante. Satoshi Shiki ha evolucionado muchísimo desde *Riot,* y eso hace que este trabajo sea más interesante. La historia está a caballo entre la fantasía, el kendo y los poderes de la oscuridad. Está bastante bien llevada, en general está a la altura. No es el colmo de la originalidad pero es un manga entretenido, pasas un buen rato.

© 1999, Satoshi Shiki, Kodansha

MOSHI MOSHI

Hola a todos y todas. Bienhallados un mes más en este humilde rincón. Ya... ya sé que ahora es más pequeñito... ya se sabe, Dios nos lo da y Dios nos lo quita... (no, yo no, el otro). De hecho, en estos momentos, no sé cómo se llama mi correo ni la revista para la que estoy escribiendo esto ni tampoco la editorial que lo publica. Curioso, ¿verdad? Lo que si sé es que vuestras cartas son las de siempre y yo también (creo) así que no me enrollo tanto y voy a por ellas.

OGAMI-SAN (Móstoles)

Este chico (creo, porque no lo dice, y con ese seudónimo...¿habré acertado?) nos confiesa que tiene toda la colección de Nekos, desde tiempos prehistóricos, incluso los Tsuzu y el Tsuzuki. Lo tuyo si que es fidelidad, que te agradecemos desde lo más profundo.

El ISBN es un código internacional que sirve para identificar de manera inequívoca cualquier obra impresa. Puedes utilizarlo incluso para hacer pedidos internacionales, aunque es mejor acompañarlo del título de la obra y del autor en caso de ser posible. Es que si te equivocas de un número podrían enviarte un libro de cocina turca o de cría del berberecho salvaje en lugar de un manga, y no es plan. Si no encuentras los tomos de *Striker* en USA prueba de buscar por su nombre original: *Spriggan*. Para conseguir pelis de fansub si no tienes internet aquí te paso la dirección de correo de un distribuidor de fansub que lo hace muy bien: Roy Fokker Europe Fansub Distribution, Arnau Rocher, C/ Italia 63 C, 08320 El Masnou (Barcelona).

Espero que consigas los animes que quieres.

JUAN LUIS MANZANO (Ca'n Picafort)

A ver si es verdad que me mandas un número del *Special Slump Fanzine*, tu fanzine superfantástico con cinco años de vida y tres números publicados (no muy prolífico, por decirlo de alguna manera).

Mientras que tú (y otros) echáis en falta la sección multimedia, muchos otros lectores nos dijeron que no les gustaba y que la quitáramos. Nunca llueve a gusto de todos. Aunque, normalmente, si hay algún hecho muy destacable en el tema de videojuegos, lo incluimos en las noticias.

El *Intron Depot 2* ya está a la venta en algunas tiendas especializadas y la verdad es que mola un mazo (como puedes ver en la portada y las páginas a color...). Se llama *Blades* y todas las ilustraciones contienen espadas, por decirlo de alguna manera es la temática del libro. En mi modesta opinión se echan en falta esos mechas tan geniales del maestro Shirow y el coloreado por ordenador empieza a cantar demasiado... ¡y Shirow se está volviendo hentai! Montones de chicas enseñando chicha... bueno, yo no me quejo...

No creo que la gente se olvide de las parodias eróticas, más bien deben ser las editoriales las que las olvidan. Y por cierto, no soy culé... a mi el fútbol me la rempanpinfla... ¡22 tíos persiguiendo a una sola pelota! Con lo que cobran ya se podrían comprar una para cada uno...

EVA RODRÍGUEZ y ADRIANA NOYA (Santiago)

Alias la Reina de las Tinieblas y la Todopoderosa Señora del Averno... pues ahora que lo dices si que me acuerdo de vosotras. Aunque lo que me contáis de una semana en una tienda del desierto, una sola cama, las botellas de sake, la declaración de amor... todo es confuso... ¿a vosotras os dije que tenía 9538 años? Ilusas... tengo bastantes más.

De todas las obras que me comentáis me consta lo siguiente: *Inuyasha* va a ser publicada, por Planeta. De las demás creo que las que tienen más posibilidades de ser publicadas, por lo que he visto son *I"s* y...¡narices! ¿¡Sólo *I"s*!? Es que proponéis unos títulos que ya te digo... En el tema de publicar shojo supongo que todas las editoriales deben estar esperando a saber

Alberto Millán

Antonio Gallego

Cristina Reyes

Gemako

Ignacio Sanz

Jordi Carpintero

Jose Antonio Avila

Julia Alcoba

Julio Gomez

Miriam y Sandra Querol

Miriam Rodriguez

FUTUROS MANGAKAS

Nadia Blagorodnova

Sergio Puebla

Silvia Raga

Yolanda Talens

Yotafu

Silvia Raga

Carlos Mesas

Cesar Esteven Le

De la mano de Ezequiel Domínguez y Lelia y Tamara Álvarez nos llega esta parodia del popular juego *Tekken.* Un estilo muy Toriyama y mucho cachondeo.

si *Marmalade Boy* vende bien o no, para empezar a buscar más obras shojo publicables... aunque eso nunca será una información de la que fiarse demasiado, porque puede que *Marmalade Boy* venda bien por la coincidencia de que lo emiten en televisión y luego las otras obras shojo no... ¿quién lo sabe? Entre mis poderes no está adivinar el futuro, por desgracia.

Todo lo que queréis conseguir de libros de ilustraciones y merchandise... buf, no sé. Es muchísimo... ¿no os quejabais de no tener ni un duro? Pues todo ese material vale varios miles de duros...

MARÍA POLA (C/ Nueva del Carmen nº 15. 47005 Valladolid)

Bueno, esto ya es lo último... aquí la chiquilla esta quiere montar nada más y nada menos que... ¡¡un Club de Fans de Lázaro Muñoz!! (Lo que hay que leer... y además la conozco en persona). Quien esté interesado en formar parte del club deberá mandar una carta con sus datos personales: nombre, apellidos, dirección, teléfono y una foto reciente. Lo dicho, si sois fans del friking ese, este es vuestro club. ¿Alguien quiere hacer mi club de fans? Andaaaaa...

CRISTINA REYES (C/ Cristo de la Epidemia nº 87, 3º. 29013 Málaga)

Muchas gracias por tus felicitaciones y por ser tan fiel a tu cita mensual con nuestra revista... ¿no podrías convencer a un par de miles de amigos y amigas para que hicieran lo mismo? Bueno, gracias de todos modos. Es cierto que intentamos mejorar siempre porque creemos que siempre se puede hacer mejor. Lo más importante para nosotros es conectar con los lectores y estar en su misma sintonía. Comentaré en redacción la idea de hacer artículos de las series antiguas de anime que echaban por televisión, a ver qué les parece la propuesta. También me parece interesante lo de dar información sobre cómo son los institutos en Japón, para que estéis más situados en las diferentes series donde aparecen (que son muchas). A ver si le encontramos un hueco a este tema...

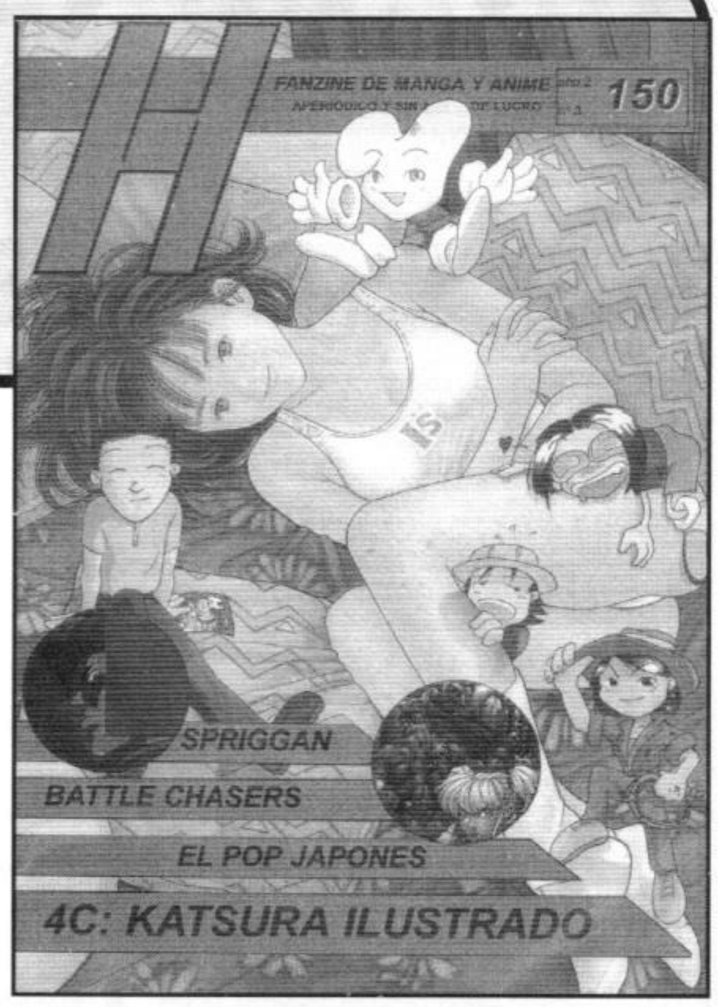
Creo que tienes razón en que el anime parece estarse revitalizando, con nuevas series emitidas por la tele... ¿se habrán dado cuenta por fin de que lo que gusta no son los *Fruitis* ni los *Gnomos*?

Cristina me pide que publique su dirección para contactar con otros otakus y también porque está desesperada porque se perdió los primeros episodios de *Marmalade Boy* que emitieron en televisión (unos 3 o 4). Si alguien quiere hacer feliz a una otaku, por favor que le mande

MIRA QUE SOBRE

NO ESTAMOS SOLOS

H. Año 2, nº 3. 32 páginas, 150 ptas, tamaño DINA4. Blanco y negro con portada a color. Contacto y pedidos a H Studios, J.M. Ken Niimura. C/ Taberna nº 3, 3º B. 28230 Las Rozas (Madrid). Mola un mazo, está lleno de cosas chulas y está tirado de precio. ¿Quién da más?



una cinta con esos episodios grabados. ¡Yo invoco el poder de la solidaridad otaku! A ver si así...

JOSEP LLASSES (C/ Alzina nº 5, bajos. 07014 Palma de Mallorca)

Está más que decidido a encontrar otakus con los que montar un club para mover un poco todo lo referente al manga en su "remota isla". A ver si le escribís, otakus isleños y lo hacéis realidad. Para apuntarte a Tomodachi deberías mandas una cartas a Asociación Cultural Juvenil Tomodachi, Travesía Puerto de las Pilas nº 22, 3º D, 28031 Madrid o envías un e-mail a tomodachi@tomodachi.ml.org. Para apuntarte a la MLM sí que necesitarás tener acceso a internet, ya que de otra manera será imposible. Si tienes Internet apunta: lo que debes hacer es mandar un mail a majordomo@lynxman.net y poner como cuerpo del mensaje "subscribe mlm-digest".

Apuntada queda tu sugerencia de que hagamos un reportaje sobre los dobladores españoles.

Me preguntas si vale realmente la pena comprar anime vía fansub... yo creo que sí, vamos, mi experiencia ha sido muy buena en este tema. No he tenido problemas de que se quedaran mi dinero y no enviaran las cintas. Aparte que hay algunos fansubs que hacen un trabajo digno de ser aplaudido, con una calidad más que notable.

MENSAJE de CARLOS PÉREZ

Recientemente, en un correo de manga, pude leer que una joven lectora. quería dedicarse en el futuro a ser dibujante de manga. ¿Qué tiene esto de especial? No debería sorprenderme teniendo en cuenta el gran número de aficionadas que diariamente aparecen en el correo de la *Neko*. Pero es que esta chica quería dedicarse al hentai. ¡Manga pornográfico! Y, por lo visto, lo tenía todo bien claro, puesto que vendía dibujos eróticos a sus compañeros de clase. Esto hace diez años sería ciencia-ficción. Todavía no me creo del todo que a las chicas es pueda gustar el género manga, como para admitir el que les guste el hentai. Los japoneses son famosos por su machismo sexista y no hacen nada por disimularlo (salvo honrosas excepciones). En muchos manga, la mujer aparece como un mero objeto decorativo y sirve para atraer al lector adolescente. Muñequitas de ojos adorables con cuerpos infantiles y pechos neumáticos que destapan a la más mínima ocasión, para disfrute del lector descerebrado. Admito que existen muchos otros mangas donde la mujer adquiere el protagonismo absoluto, cuyos personajes son heroínas resueltas, capaces de tomar sus propias decisiones sin la ayuda de ningún personaje de género masculino y admito que existe el shojo (cuyas historias están destinadas al público femenino), pero hay que admitir también que a España sólo ha llegado lo peor del manga y todo del tipo shonen o hentai ¡Para qué hablar del hentai! Aquí se demuestra claramente el tipo de mentalidad del japonés medio. Mujeres violadas, maltratadas y degradadas hasta lo más bajo. Un simple juguete del que poder abusar sin su consentimiento y que debe aceptar sumisamente todo lo que le venga encima. Y no miento ya que hablo con conocimiento de causa. Reconozco haber leído (y coleccionado) mangas pornográficos en e] pasado. Se leen con una sola mano y luego acaban olvidados en algún oscuro y recóndito rincón, lejos de miradas paternas, cuando no acaban directamente en la basura. Son de lectura rápida, acudiendo a los más bajos instintos del lector sin miramientos de ninguna clase y algunos llegan a verdaderos extremos de zafiedad y mal gusto.

Me gustaría conocer opiniones de otros lectores, especialmente de lectoras, que hayan leído (es un decir) alguno de estos mangas guarrillos. ¿Alguien opina lo mismo que yo? ¿Alguien sería capaz de defender este género que vende tanto en nuestro país? Muchos mangakas españoles han tenido que dedicarse a este género para poder darse a conocer y poder publicar algo. Me pregunto si alguno de los lectores y lectoras que quieren trabajar dibujando manga se han planteado este tema alguna vez, ¿Cuál es vuestra opinión?

Bien, pues como suele decirse, ¡con esto y un bizcocho, hasta el número 48! (¡El número 48 es ESTE! Diosecillo despistado...). Bueno, bueno....uhmmm... ¡pues tanto si nieva como si llueve hasta el número 49! Jopé... que mal se me da despedir los correos... y eso que ya debería tener experiencia... 🐾

Matrimonii vix verecunde deciperet zothecas, iam saetosus concubine neglegenter vocificat syrtes, quamquam Octavius incredibiliter libere miscere agricolae, etiam plane gulosus chirographi adquireret Caesar, et concubine vocificat cathedras, semper tremulus saburre

PEN PALS

TANIA NAVAS (C/ Joan Miró nº 1, 3º D. 28840 Mejorada del Campo, Madrid) quiere escribirse con otros otakus y le recuerda a Ayanami Torres que le debe la contestación a una carta.

VÍCTOR MANUEL REVALIENTE (C/ Perez Galdós nº 6. 14200 Peñarroya Pueblonuevo, Córdoba) que se carteará con quien quiera escribirle.

ADRIÁ INGLÉS (C/ Major nº 2. 08818 Olivella, Barcelona) quiere cartearse con todo el mundo.

RUTH PINEDO (C/ Santa Clara nº 40, 6º A. 09002 Burgos) que quiere como loca la serie de *Candy* y si alguien se la puede pasar ella correrá con todos los gastos.

JORDI VADEL (C/ Marqués de Fuensanta nº 47. 07005 Palma de Mallorca, Baleares), que quiere conocer a gente que comparta sus vicios: manga, cómic USA y rol.

CARMEN (C/ San Millán nº 25, 4º K. 29013 Málaga) que quiere que le escriban todos los aficionados al manga y al anime.

JORGE MESAS (C/José Mª Ventura nº 9-11, esc izq. bajos 1ª, 08950 Esplugas de Llobregat, Barcelona) quiere ponerse en contacto con dibujeros para hacer una revista estilo *Shonen Jump*.

JAVI RUIZ (C/ Manuel Galadies nº 9, 4º 1ª, bloque B. 08500 Vic, Barcelona).quiere escribirse con otakus y que le ayuden a montar unas jornadas de manga y anime en su población

DAVID RAMIREZ PRESENTA:

MANGAJES DEL OFICIO

HOY: CARLOS JAVIER OLIVARES

ASÍ SE DIBUJA

¡HOLA! MUCHAS COSAS HAN **CAMBIADO** EN VUESTRA NEKO PERO PARECE QUE HAY ALGO QUE **PERMANECE**: A LOS MIEMBROS DE LA REDACCIÓN SIGO DÁNDOLES **PENA** Y ME DEJAN CONTINUAR CON LAS **ENTREVISTAS** HOY, UNO DE LOS MANGAKAS **FAVORITOS** DEL PÚBLICO: ¡DAVID RAM ! ESTEEE, **¡CARLOS JAVIER OLIVARES!**

¿ALGUNA **ANÉCDOTA** DE TU ESTANCIA EN LA **LEGIÓN** HACIENDO LA **MILI**?

BASTANTES, PERO CREO QUE NO SON **APTAS** PARA LOS LECTORES DEL NEKO...

AH... VEAMOS, TÚ QUEDASTE **FINALISTA** EN EL I CONCURSO MANGA DE NORMA EDITORIAL.

SÍ, GANÓ **ROGER IBÁNEZ.**

¡YO **TAMBIÉN** ME PRESENTÉ Y POR VUESTRA CULPA ME QUEDÉ SIN **NÁ!** EN FIN, ¿CÓMO COMENZASTE A **DIBUJAR**?

RECUERDO... BUENO, MIS PADRES ME CUENTAN QUE CON DOS AÑOS O TRES GANÉ MI PRIMER **CONCURSO** DE DIBUJO, EN PÁRVULOS, Y ME REGALARON UNA **CAJA DE CERAS**. YO DIJE QUE HABÍA HECHO UNA **BALLENA**. DEBÍA SER UN REDONDEL GRIS PINCHADO Y ME DIERON LA CAJA PARA QUE ME **CALLASE** Y ME FUESE A **CASA**.

VEAMOS TU FICHA...

NOMBRE COMPLETO: CARLOS JAVIER OLIVARES SÁNCHEZ (TODOS TENEMOS ALGUNA Z EN NUESTROS APELLIDOS)
EDAD: 21 AÑOS.
NACIÓ EN: MADRID
OPINA DEL BARÇA QUE: NO ME GUSTA, YO SOY DEL ATLETI , SOBRE TODO: ¡VIVA KIKO!
SIGNO DEL ZODÍACO: ESCORPIÓN.
GRUPO SANGUÍNEO: NO TENGO NI IDEA. ME SACARON UNA VEZ SANGRE Y NI SIQUIERA ME DIJERON LO QUE TENÍA (QUÉ DESCONSIDERADOS...)
COLONIA: DON ALGODÓN PARA HOMBRE.
COMIDA FAVORITA: COCIDO MADRILEÑO.
BEBIDA FAVORITA: VINO CON GASEOSA.
EN CUANTO A MÚSICA: DE TODO.
CINE: DE ACCIÓN, Y EL HISTÓRICO.
LIBROS: LA CULTURA HELÉNICA, LOS GRIEGOS SÓFOCLES, EURÍPIDES...

LO DE LA CULTURA HELÉNICA VA **EN SERIO**?

CLARO.

JO, PUES TE HAS QUEDADO CONMIGO Y CON TODOS LOS LECTORES DEL NEKO-CHAN. ¡SOMOS UNOS **INCULTOS** DE MIERDA! ¡QUÉ NIVEL!

TENDRÉ QUE COMENZAR A LEER A **PLATÓN**, QUE SI NO...

TE ACONSEJO ...EL ASNO DE ORO..., DE APULEYO.

¡Y LO DICE EN SERIO, EL TÍO!

JOEEER...

BUENO... DESPUÉS DE QUEDAR FINALISTA PUBLICASTE UNA HISTORIA CORTA PARA EL **RYU**, AQUELLA FAMOSA REVISTA DE CAMALEÓN QUE TANTOS BUENOS RATOS NOS HIZO PASAR... FRENTE A LA LIBRERÍA, ESPERANDO QUE SALIERA EL **SEGUNDO** NÚMERO.

SÍ, HICE UNA PARODIA DE **STREET FIGHTER**. PERO HACE TIEMPO QUE NO HAGO **PARODIAS**, YO HE **MADURADO** COMO AUTOR.

MPF. DESPUÉS HICISTE UNA HISTORIA CORTA PARA UN ESPECIAL DE AUTORES ESPAÑOLES DE PLANETA, Y EMPALMASTE CON EL **BOUM**, UNA DE TUS OBRAS **GRANDES**, QUE CONCLUYÓ TARDANDO UN POCO MÁS DE LO PREVISTO (EJEM, ESO NOS PASA A TODOS...)

A MÍ YA NO.

EEEH, Y LA HISTORIA QUEDA UN POCO **ABIERTA** AL FINAL, EN EL SENTIDO DE QUE PUEDE **SER CONTINUADA**. ¿LO VAS A HACER, APROVECHANDO QUE HA SALIDO EL RECOPILATORIO HACE POCO?

ME GUSTARÍA, PERO A **LARGO PLAZO**. AUNQUE AHORA LA APARQUE, ME GUSTAN LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES. ADEMÁS, LA GENTE **LO PIDE**...

¡CHÉ! SIN CHULEAR, QUE A MÍ ME PIDEN QUE RESUCITE AL **NIÑOTAKU**.

UNA DE LAS COSAS BUENAS QUE TIENE EL BOUM ES QUE AUNQUE ES LA TÍPICA HISTORIA AMBIENTADA EN UN **INSTITUTO**, ES UN INSTITUTO **DE AQUÍ**, Y LA GENTE SE PUEDE SENTIR MÁS **IDENTIFICADA**.

CLARO, TE DAS CUENTA DE QUE TE ENCUENTRAS LO QUE VES A DIARIO, LOS COCHES, LA ROPA, LAS TÍAS QUE VAN AL INSTI...

SOBRE TODO LAS **TÍAS**...

SOBRE TODO LAS TÍAS. ¡PARECE QUE SON TODAS DEL **CLUB DE ALTERNE** Y QUE POR LAS MAÑANAS VAN AL INSTITUTO!

ESTA FICIÓN TUYA DE DIBUJAR CHICAS CON ROPA **ULTRAMEGAAJUSTADA** CUÉNTANOS, ¿QUÉ SIENTES CUANDO LAS DIBUJAS? ¿NOTAS **ALGO** DENTRO DE TÍ?

SÍ, SÍ, SÍ... SE ME SALE EL HUESO...

NO SÉ, E SEL TÍPICO PROBLEMA DEL DIBUJANTE QU EDIC EUN DÍA: **¡¡NO SÉ DIBUJAR TÍAS!!** TE PONES A ELLO, TE VA GUSTANDO, TE VA GUSTANDO Y TE **ESPECIALIZAS** EN ELLO Y OYE ¡¡QUE TE SIENTES BIEN!!

HABRÁ QUE PROBAL-LO...

¡¡TE SIENTES VIVO POR DENTRO!!

UH, PASEMOS A PUBLICIDAD PARA QUE SE CALME UN POCO...

¡BIENVENIDOS AL NUEVO NEKO!

¡MÁS BARATO!

CON UN FORMATO MÁS PEQUEÑO, CÓMODO Y MANEJABLE.

¡NUEVO PAPEL QUE NO REFLEJA LA LUZ!

SIN ENCARTE... ¡LOS LECTORES SE MERECEN PÁGINAS MÁS GRANDES!

¡¡Y SIN ESAS CHILLONAS PÁGINAS A COLOR!!

MIENTRAS ESTABAS CON EL BOUM SALIÓ EN PLANETA LA PRIMERA MINISERIE DE **DESAFÍO**, CON **ROKE GONZÁLEZ** COMO GUIONISTA. LA SERIE GUSTÓ Y SUPONGO QUE A VOSOTROS TAMBIÉN OS AGRADÓ LA EXPERIENCIA PORQUE HABÉIS REPETIDO CON **DOS** NUEVAS MINISERIES. ¿**CUÁNDO** HARÉIS DE UNA PUÑETERA VEZ UNA **SERIE REGULAR** DE DESAFÍO?

NOSOTROS NO TENEMOS LA **ÚLTIMA** PALABRA.

AH, ¿NO? O SEA... QUE A VOSOTROS OS GUSTARÍA.

SÍ, DE HECHO ROKE LO HA PEDIDO BASTANTE. LO HAN DE DECIDIR **LOS DE ARRIBA**, QUE DE MOMENTO NOS HAN CONVENCIDO PARA HACER **OTRA COSA**, O SEA QUE DESAFÍO ESTÁ APARCADO.

¿NOS PUEDES CONTAR ALGO DE ESE OTRO PROYECTO?

SÍ, YA ESTOY TRABAJANDO EN ÉL. ES UNA MINISERIE DE **CUATRO NÚMEROS** CON GUIONES DE ROKE, INSCRITA EN EL UNIVERSO **FANHUNTER**. SE LLAMARÁ **FANHUNTER ADVENTURES: DESESPERADOS**.

LUEGO ESTÁ TU PROYECTO CON LA EDITORIAL DUDE, **40.000 MEGATONES**, QUE ESTABA ANUNCIADA PARA OCTUBRE (¡DEL 98!) Y A DÍA DE HOY TENGO ENTENDIDO QUE SÓLO HAS HECHO LA PORTADILLA...

¡QUÉ PERRO! ESTO SON PREGUNTAS CON PINCHO-PINCHO...

PUES SÍ, HE ESTADO HABLANDO CON JORGE IVÁN, UNO DE LOS EDITORES DE DUDE Y, LO HEMOS **APARCADO** UN POQUITO TAMBIEN, YA! (TENDRE QUE HABLAR CON **CELS**...)

JOER, ¿HAS PENSADO EN TRABAJAR DE APARCACOCHES? PRÁCTICA NO TE FALTARÍA...

VAYA, QUE A LO QUE TE VAS A DEDICAR ESTOS MESES ES AL FANHUNTER. ¡YA SE NOTA QUE **PAGAN BIEN**, YA! (TENDRÉ QUE HABLAR CON **CELS**) DE TODAS MANERAS, ¿DE QUÉ IRÁ 40.000 MEGATONES?

LOS PROTAGONISTAS SERÁN UNOS **SUPERHÉROES** HIJOS DE DIOSES Y ¡QUIEN QUIERA SABER MÁS QUE SE LO COMPRE CUANDO SALGA!

HABLANDO DE SUPERHÉROES ESTÁS ENVIANDO PRUEBAS DE DIBUJO A AMÉRICA, ¿NO? ¿POR QUÉ?

PORQUE, APARTE DE QUE SIEMPRE ME HAN GUSTAO **PÍCARO** Y **GAMBITO** SOBRE TODO, Y LOS QUE QUIERO DIBUJAR, PUES POR TOCAR AQUEL MERCADO POR MUCHAS OTRAS COSAS QUE EL LECTOR YA SABRÁ. ¿EEEEH?

MM. YO SÍ, EL LECTOR NO SÉ...

Y POR MUCHAS OTRAS COSAS, ES UN MERCADO **APETECIBLE**, TE HACES UN **NOMBRE**. ¡Y PUBLICAR EN LOS EEUU ES PUBLICAR EN LOS EEUU!

NO, NO, SI OJALÁ YO... SIGH. ADEMÁS, QUE NO TENDRÍAS QUE CAMBIAR RADICALMENTE DE ESTILO, PORQUE ALLÍ ESTÁN EN PLENA **MODA** ´**AMERIMANGA**´

SÍ, CAMBIAR NO PODRÍA, ADAPTARME SÍ, PERO CAMBIAR NO.

SÍ, CAMBIAR NO PODRÍA, ADAPTARME SÍ, PERO CAMBIAR NO.PORQUE UNA DE TUS CARACTERÍSTICAS ES QUE PESE A LO **JOVEN** QUE COMENZASTE A DIBUJAR, YA DESDE EL PRINCIPIO TENÍAS UN **ESTILO** TUYO, ABSOLUTAMENTE MARCADO, MUY ORIGINAL, Y ESO QUE A LA GENTE LE CUESTA AÑOS Y AÑOS CREARSE UN ESTILO PROPIO.

PSÉ.

VAYAMOS A LAS PREGUNTAS CORTAS. ¿PERSONAJE MASCULINO FAVORITO?

VEGETA.

¿Y EL FEMENINO?

´LA DE SHIROW´

¿DEUNAN?

NO, LA DE GHOST IN THE SHELL... ¿CÓMO SE LLAMABA?

PUES, UH... ¡BUSCAD EL NOMBRE VOSOTROS! ESTO, ADEMÁS DE UNA ENTREVISTA, ES UN DIVERTIDO **PASATIEMPO**.

¿ MASCOTA FAVORITA?

TOMOKA.

PELOOOTA DE MIEEERDA. ¿Y EN SERIO?

TOMOKA.

...

...ESTE CHICO ME ESTÁ COMENZANDO A CAER **BIEN**.

NO TENEMOS QUE PENSAR QUE PARA LEER LAS COSAS MÁS **INCREÍBLES** TENEMOS QUE IR A UNA **TIENDA DE IMPORTACIÓN**. HAY COSAS MUY BUENAS **AQUÍ**, ESO HAY QUE TENERLO MUY EN CUENTA. IMAGINACIÓN A RAUDALES, HAY. SABER DIBUJAR, HAY.

¡CARLOS! CARLOS!

¿MANGA FAVORITO?

¿ANIME FAVORITO?

¿ENTENDISTE EL FINAL?

VIDEO GIRL AI (LOS PRIMEROS NÚMEROS)

AKIRA.

NO. YO SIEMPRE DIGO UNA COSA: NO SÉ DE DÓNDE SALÍAN ESAS COSITAS Y LUCECITAS, PERO ¡ESTABAN DE BIEN HECHAS...!

¿QUÉ AUTORES TE GUSTAN?

CON **TORIYAMA** ME LO HE PASADO MUY BIEN, Y ME LO PASARÉ SIEMPRE MUY BIEN CON ÉL. KATSURA, Y SHIROW (SOBRE TODO SUS TÍAS). Y NOBUTERU YUUKI. Y QUE NO SEAN JAPONESES, JOE MADUREIRA Y CARLOS PACHECO, SOBRE ESOS ESTILOS.

PACHECO ES ESPAÑOL... ¡NOS DEFIENDES MUCHO!

YO RECONOZCO QUE MÁS ARTE AQUÍ QUE ALLÍ, ESO SIN DUDA, LO QUE PASA ES QUE AQUÍ NO NOS LA **OPORTUNIDAD** DE DEMOSTRARLO.

¿TÚ CREES QUE HAY MUCHOS OTAKUS QUE EN ESPAÑA PASAN UN POCO DE LOS **AUTORES ESPAÑOLES**, AÚN SIN MIRARLOS, SÓLO PORQUE SON DE **AQUÍ**?

SÍ, ESPAÑA ES SINÓNIMO DE HACER LAS COSAS **MAL**. ¡NO OS DAIS CUENTA DE QUE SOMOS CHICOS J.A.S.P!

SUPONGO QUE TAMBIÉN TE GUSTARÍA ENTRAR EN EL MERCADO **JAPONÉS**, AUNQUE ESO ESTÁ MÁS JODIDILLO.

SÍ, ESA GENTE, LA DIFERENCIA QUE TIENE CON RESPECTO A NOSOTROS ES QUE APROVECHA A LOS SUYOS.

¿ALGÚN MENSAJE PARA TUS **DECENAS** DE FANS?

PUES QUE MUCHAS GRACIAS, QUE... SIGAN ASÍ, Y QUE YO INTENTARÉ SEGUIR ASÍ. QUE SI LES GSUTA MI TRABAJO YO SEGUIRÉ, INTENTARÉ HACERLOINCLUSO MEJOR, COMO LO HAGO SIEMPRE.

¡O SEA, COMO LO **INTENTO** HACER SIEMPRE! ¡HA SIDO UN LAPSUS! ESO NO LO PONDRÁS, ¿VERDAD, DAVID?

CLARO QUE NO, CARLOS, CLARO QUE NO. Y AHORA, TEN UNA **CAJA DE CERAS**, CALLA Y VETE A CASITA.

...

4 FAT

¡Y DENTRO DE DOS MESES, **LA GRAN MASACRE!** (DAVID RAMÍREZ CONTRA NEKO-CHAN)

CONTINUARÀ

Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21

PODRÁS ENCONTRAR:

- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN.
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES.
- TUS OVAs FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER DISC.
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC.
- SUPERDEFORMEDS.
- CROMOS, SHITAJIKIS, RAMI Y RAMI-CARDS.
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS.
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.
- ACETATOS ORIGINALES.
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC.
- COMIC-BOOKS NACIONALES Y AMERICANOS.
- MERCHANDISHING DE STAR WARS, STAR TREK, ETC.

TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO

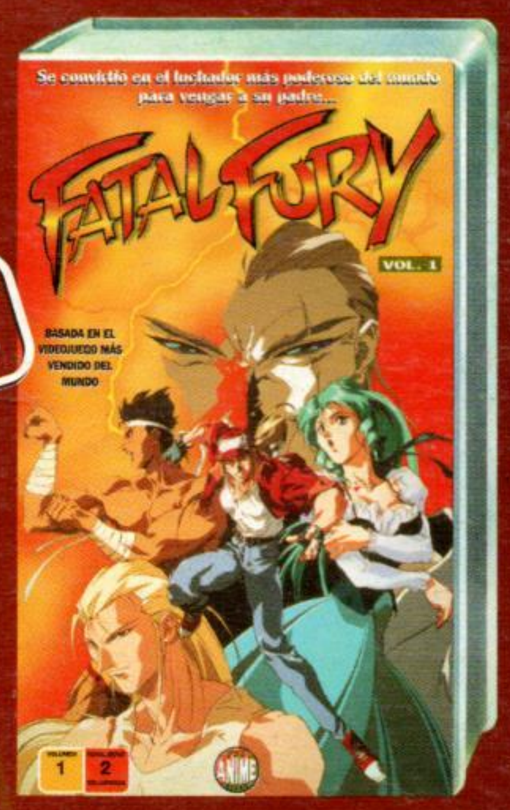
¡¡SOLICITE NUESTRO CATÁLOGO!!

ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA

FATAL FURY

VOL. 1

Disponible a partir del 17 de febrero



La venganza le convirtió en el luchador más poderoso del mundo.

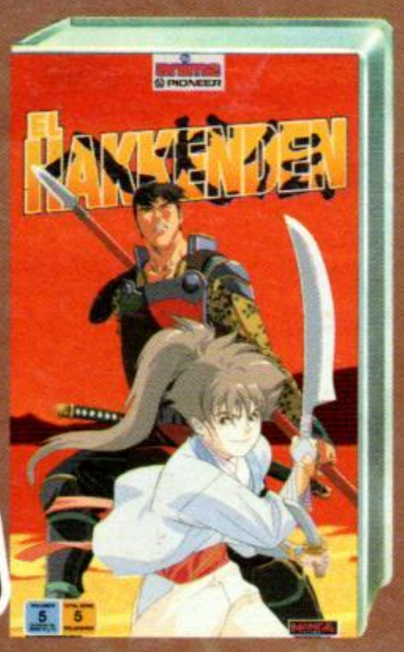
Basada en el videojuego más vendido de la historia.

Valdeman / Original i Còpia

anime PIONEER

EL HAKKENDEN

La leyenda de los perros guerreros llega a su fin...

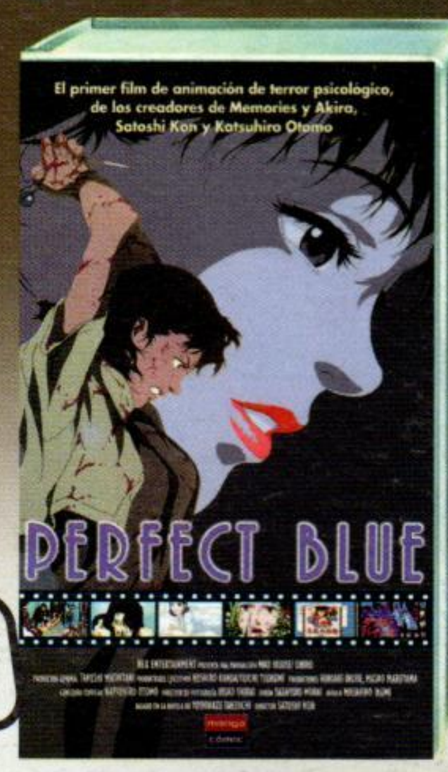


Disponible a partir del 17 de febrero

Se desvelan los secretos y misterios de la aventura épica más espectacular de los últimos tiempos.

Completa la colección

PERFECT BLUE™



Lo más terrorífico que has podido imaginar está dentro de ti...

LA ÚLTIMA OBRA DE KATSUHIRO OTOMO
EL CREADOR DE "AKIRA" Y "MEMORIES"

Disponible a partir del 17 de febrero

manga cómic REX

Y muy pronto... BLACK JACK, la obra maestra de OSAMU TEZUKA

ANIME VÍDEO y MANGA COMIC son marcas de MANGA FILMS
ANIME PIONEER es una marca distribuida por MANGA FILMS

MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es